COMMODORE

AMIGA REVUE

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, CD32

TESTS

CITIZEN ABC-24



ALADDIN 4D
le génie de la synthèse

VIDI 24 RT
Digitaliseur 24 Bits temps réel



L'AMIGA FACE À LA CONCURRENCE

FACILE

Comment installer un disque dur interne dans un Amiga 12000

PAR LA MAIN

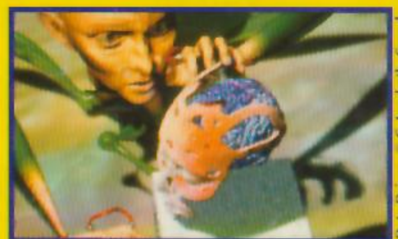
Des astuces pour approfondir vos connaissances

DOMAINE PUBLIC

Les dernières nouveautés disquettes et CD

REPORTAGE

IMAGINA 94


Data Driven, © C. Landreth, Canada

L'ACADÉMIE CHARPENTIER

ET TOUJOURS... Les jeux, le son, la programmation, la vidéo...


M 2483 - 65 - 30,00 F

ISSN 1151 - 5155

AVRIL 1994 N°65 – 30 F. – CANADA : 8,50 $ – SUISSE 9,40 FS. – BELGIQUE 219 FB.

SOMMAIRE

Pan sur le bec

La rédaction d'Amiga Revue apporte un soin attentif à vous fournir les infos les plus pointues dès leur apparition. Hé bien, malgré tous nos efforts, dans un petit article paru dans le numéro du mois dernier, nous avons commis quelques erreurs.

Nous avons tout d'abord attribué à Pierre (Microbotics) ce qui est à Jacques (Expansion Systems), c'est-à-dire que nous avons écrit que les cartes de "la célèbre gamme Dataflyer" étaient de chez Microbotics (Texas) alors qu'elles sont californiennes et qu'Expansion Systems qui n'a pour l'instant racheté personne... mais qui se porte plus que bien n'a été en aucune façon "vendue". Utilisateurs et acheteurs de DataFlyer, respirez à fond.

Expansion Systems lance par ailleurs de nouveaux produits : les DataFlyer 105 SQ (IDE/AT Bus) dont le fleuron est le Sub Zero, boîtier externe utilisant des cartouches SyQuest amovibles de 105 Mo. D'autres produits Expansions devraient arriver bientôt, d'après les informations que EDI, son importateur en France, nous a communiquées.

Microbotics, société pionnière dans le domaine des cartes d'extension et des périphériques pour l'Amiga - rappelons que dès 1987 elle présentait une carte d'extension RAM pour l'A1000 - a été rachetée par Paravision une société californienne. Le titre de la news "vendus" pouvait prêter à confusion alors que Paravision entend en conservant dans ses rangs le staff technique et la direction de Microbotics continuer les développements sur la plateforme Amiga d'une part et avancer vers des applications multimédia et vidéo, ainsi que l'a indiqué Cheryl Hamilton présidente de Paravision. Et, dans un élan gracieux, notre Cheryl annonce que Paravision prend en charge la garantie des produits précédemment vendus par l'importateur français (EDI).

Ça marche !

Archos annonce que le problème de compatibilité entre l'Overdrive et la carte accélératrice A1230 Turbo II de GVP a été réglé. Les clients qui se retrouveraient face à ce problème bénéficient de la possibilité d'un échange immédiat de leur ancien contrôleur pour une nouvelle version. Contactez Archos (cf. Bottin page 96) pour obtenir plus de détails sur cette affaire.

PageSetter II, 3e épisode

Suite à la promotion PageSetter II réalisée pour notre numéro 63 avec la collaboration de CIS, quelques lecteurs nous ont appelé pour nous signaler que le programme refusait de se charger... Après enquête minutieuse, il est apparu qu'il manquait sur la disquette une bibliothèque système (l'icon.library, pour ne pas la nommer), laquelle est indispensable au bon fonctionnement du logiciel de mise en page de Gold Disk. Pour réparer les dégâts, il suffit donc de copier le fichier manquant depuis une disquette Workbench originale vers la disquette PageSetter II, ce qui peut s'obtenir très facilement grâce au Shell, en tapant la commande suivantes :

```
copy LIBS:icon.library Page-
SetterII:Libs
```

Après avoir joué au grille-pain deux ou trois fois, la faute sera corrigée. Cela dit, tout ceci n'est valable que pour le système 1.3, puisqu'à partir de la version 2.0 du Workbench, l'icon.library a été incluse dans la ROM de l'Amiga (ce qui explique d'ailleurs que l'on l'aie oublié de la mettre sur la disquette).

bd...



NEWS...

Dernière minute

Georges Fornay, Directeur Général de Commodore France, s'en va. Les raisons de ce départ sont pour l'instant encore inconnues, de même que les projets de M. Fornay. La seule information dont nous disposions à l'heure actuelle, est qu'il serait remplacé par un américain spécialement dépêché par "la corp". Nous ne manquerons évidemment pas de vous tenir informés de l'évolution de la chose, dès notre prochain numéro.

Des logiciels de rêve

Amiga Revue lance sa propre collection de logiciels. Baptisée Amrev, son but est de mettre à la disposition du plus grand nombre des programmes d'intérêt général à bas prix (entre 100 et 150 francs en moyenne). Attention, il ne s'agit pas de domaine public, mais bel et bien d'oeuvres originales, protégées par la loi sur le copyright.

Le premier logiciel de la collection Amrev se nomme Multi WB Editor. Sous ce nom aux consonnances typiquement anglophones, se cache un petit utilitaire développé par deux français bien de chez nous... Il s'agit d'une extension aux Préférences de l'Amiga, et plus particulièrement aux éditeurs WBPattern et Sound. Son but : sélectionner aléatoirement l'image de fond du Workbench et le son associé au clignotement d'écran.

L'utilisation en est très simple : il suffit de bâtir une liste des images et sons à prendre à considération, et, à chaque réinitialisation de l'Amiga, Multi WB Editor en sélectionne deux au hasard, qui seront automatiquement utilisés par le Workbench. Notez que parallèlement à Multi WB Editor, plusieurs disquettes bourrées de sons et d'images vous sont proposées, classées par thème : Porsche, Ferrari, Formule 1, Avions, Bateaux, Erotique (deux volumes), et Divers (deux volumes).

Multi WB Editor coûte 120 F avec une collection d'images ou de sons au choix. Les disquettes supplémentaires coûte 69 F à la pièce, ou 149 F par lot de trois. Pour vous les procurer, rendez-vous en pages 98 et 99.

Liste des annonceurs

Impact

Une nouvelle association vient de voir le jour dans les Bouches-du-Rhône. Impact Multimédia, c'est son nom, a pour objet l'initiation et la



formation au multimédia, ainsi que la production (vidéo, montage, travaux d'infographie, bornes interactives...).

L'association a été créée dans le but de mettre en oeuvre les capacités de l'Amiga dans le domaine du multimédia, histoire de démontrer au public et aux professionnels, la puissance de notre machine, qui il n'y a pas longtemps encore, n'étaient considérée que comme une machine de jeux.

Si vous désirez en savoir plus sur l'association Impact Multimédia, écrivez-lui au 1 bis, Boulevard Saint-Antoine, 13380 Plan de Cluqes.

La CD³² communique !

La société hollandaise Eureka annonce la sortie du Communicator, une interface spécialement conçue pour la console CD³², et destinée à lui permettre de communiquer avec n'importe quel autre modèle d'Amiga.
Grâce au Communicator, il est par exemple possible d'utiliser la CD³² comme lecteur de CD-ROM et de transférer des données et programmes depuis le CD vers l'Amiga. Pour peu que la CD³² soit équipée du module Full Motion Video, le Communicator permet même de visualer des animations MPEG. Et ça marche dans les deux sens : on peut "télécharger" des programmes depuis l'Amiga vers la CD³², transformant ainsi la console en un véritable ordinateur ! Les données sont transférées à la vitesse élevée de 115 200 bauds, et, bien sûr, le logiciel du Communicator assure la gestion et la correction des erreurs, le tout en parfait multitâche.
Un module EX a par ailleurs été développé, qui permet à Scala de piloter le Communicator : il est désormais possible de déclencher la lecture de pistes audio et/ou MPEG depuis Scala ! La visualisation d'images aux formats IFF, GIF, PCX et même de Photo-CD sur l'écran de la CD32 devient donc possible, une option particulièrement intéressante si l'Amiga connecté ne dispose pas des puces AGA (A500, A2000...). Mais ce n'est pas tout : le Communicator fait également office d'interface MIDI pour la CD³² ! Les trois prises indispensables (IN, OUT et TRU) sont présentes, et peuvent être utilisées soit par la CD³², soit par l'Amiga connecté.
Le Communicator se connecte sur la prise clavier de la CD³², et n'occupe donc pas le port d'extension. Il possède évidemment une prise "pass-through" qui permet de ne pas monopoliser le connecteur : clavier et Communicator font donc parfait bon ménage.
Le Communicator est livré avec un CD comprenant le Workbench, un programme de communication, et des extensions à Scala, le reste du disque étant rempli par des utilitaires du domaine public. Une disquette d'installation pour l'Amiga distant est également fournie. Le tout est annoncé à 250 DM, soit moins de 1 000 F TTC, et devrait être disponible depuis la fin du mois de février.
Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek(L), The Netherlands.
Tél : (19) 31-46.37.08.00.
Fax : (19) 31-46.36.01.88

On avance

Avancée change de logo. C'est un logo 3D qui succède au logo 2D de leurs trois premières années d'existence. Nous vous le présenterons dès que possible.



Dans le même temps, Avancée a réalisé une bande vidéo de démonstration de Real 3D. Les 99 francs qu'elle coûte seront évidemment remboursés en cas d'achat du logiciel.
Toujours chez Avancée, la Retina BLT Z3 : il s'agit d'une nouvelle version de la carte graphique Retina, dont les principales caractéristiques sont un bus Zorro III (32 bits sur A3000 et A4000), un blitter 64 bits, une horloge de pixel à 110 MHz, et un codeur PAL Y/C en option. La Retina BLT Z3 coûte 4 990 francs, ou 5 680 francs avec le codeur. Et puisqu'on parle de la Retina, restons-y puisque la version 2.0 du logiciel de la Retina Z2 est disponible. Les utilisateurs enregistrés pourront se le procurer contre une disquette vierge et une enveloppe suffisamment affranchie pour le retour.
Et pour terminer, signalons l'apparition d'une nouvelle version de SBase 4 Professional (ex-SuperBase 4 Pro), qui fonctionne dorénavant en mode AGA et peut afficher des clips EPS et jouer des animations, le tout pour seulement 2 490 F.
Avancée : (1) 45.45.00.50.

Le chiffre du mois : -20%

C'est le montant de la réduction que Hewlett-Packard vient de décider, sur le prix de ses traceurs à jet d'encre grand format. Le HP DesignJet 200 coûte donc désormais 32 000 F HT, et le modèle DesignJet 600, 59 000 F HT. Ute Hildenbrandt, responsable des produits HP pour l'Europe déclare : "c'est une première, jamais une telle performance n'a été proposée à un prix aussi bas. Le traceur HP DesignJet 200, un modèle d'entrée de gamme, est désormais à la portée de tous les budgets".
Dis, Ute, tu m'en offres un pour mon anniversaire ?

Sauvé !

Central Coast Software lance la version 6.0 de QuarterBack, le célèbre logiciel de sauvegarde de disque dur. Il bénéficie dorénavant d'une nouvelle interface graphique et d'un "scheduler" (une agenda, quoi) qui permet de faire apparaître des messages à intervalles réguliers (pour inviter à réaliser une sauvegarde du disque ou tout autre manipulation importante) ou de lancer des logiciels ou des scripts de manière totalement automatique. Son prix public est de 590 F en version originale US (rappelons que la version 5.0 en français en encore disponible, au prix public de 390 F).
Si vous n'êtes pas assez prudent pour effectuer des sauvegardes

régulières de votre disque dur, il vous reste la possibilité, en cas de coup dur, de recourir aux services de QuarterBack Tools, dont la nouvelle version, baptisée DeLuxe, vient de sortir. Totalement relooké façon "Norton Utilities", compatible Workbench 2.0 et 3.0, QuarterBack Tools DeLuxe permet de récupérer des fichiers effacés par mégarde, de réparer des disques durs maltraités, ou encore de défragmenter les fichiers. Son prix public est de 890 F. QuarterBack et QuaterBack Tools DeLuxe sont distribués par CIS, que vous pouvez joindre au (16) 57.89.11.40.

Fausse adresse

L'association Maximage dont nous vous annoncions la création dans notre dernier numéro, nous signale qu'elle s'est trompée d'adresse (!). Pour leur écrire, il faut en fait inscrire sur l'enveloppe les coordonnées suivantes : Maximages, Brice Grégory, BP 56, 69480 Ance. Maximage organise par ailleurs un concours graphique, s'étendant du 1er avril au 31 mai. Ce concours est totalement libre : toutes les résolutions, tous les modes graphiques (même monochrome), tous les formats de fichier et tous les types de dessins (2D, 3D, scans retravaillés...) sont acceptés. Après sélection, 50 dessins seront imprimés sur tee-shirts, dont 50% des bénéfices de vente seront reversés aux auteurs.

Grande Annonce

Thierry Ardouin, le dynamique animateur d'Archos, possède un moniteur multisynchrone 17 pouces Sampo KDM-1777A. Ses principales caractéristiques sont : écran plat anti-reflets, coins carrés, pitch de 0,28 mm, résolutions jusqu'à 1600x1280 non entrelacé, fréquence horizontale de 30 à 82 KHz, fréquence verticale de 50 à 90 Hz, 10 modes vidéo pré-réglés plus 10 modes enregistrables par l'utilisateur. Bref, c'est le moniteur idéal pour qui possède une carte graphique sur Amiga (Picasso 2, Retina, EGS Spectrum, etc. etc.).
Et alors, me direz-vous ?
Et alors, Thierry revend son moniteur, qui est encore sous garantie pendant six mois, pour 6 500 F au lieu des 8 690 F qu'il coûte dans le commerce. Pour en savoir plus, téléphonez-lui au (1) 60.13.90.49.

Imaginord

Si vous avez acheté votre Amiga Revue dès sa sortie en kiosque, il vous reste tout le temps nécessaire pour prendre vos dispositions et vous rendre à Imaginord, le salons des jeux vidéo et de l'image de synthèse, qui se déroulera le 3 avril à Henin-Beaumont (Pas-de-Calais). Ce salon se veut le reflet des tendances actuelles du marché, qui sont la montée en puissance du multimédia (CD-ROM, CD-I, CD32, 3DO) et la suprématie des consoles de jeux japonaises. L'image de synthèse, qui a donné naissance aux univers virtuels, sera elle aussi fortement représentée lors de ce salon. Pour en savoir plus, contactez Imaginord au (16) 21.75.80.10 ou passez un fax au (16) 21.20.32.77.

Un pied dans le réseau

Someware, décidément très actif en ce moment, confirme la distribution du Blitz Basic dans nos contrées, disponible dès maintenant en version anglaise au prix de 790 F. La documentation en français devrait être prête fin avril. Bien entendu, les acheteurs de la V.O. se verront proposer la mise à jour.

Dans un tout autre domaine, Someware annonce également deux nouvelles cartes Ethernet, l'une (Amiganet) au format Zorro II pour Amiga 2000, 3000 et 4000, l'autre (I-Card) au format PCMCIA pour Amiga 600 et 1200. Leur prix est identique : 2 290 F HT.
Enfin, ce n'est pas sans une certaine émotion que nous vous annonçons que Someware a également signé un accord de distribution avec la société Tandberg Data, dont nous vous avions parlé des streamers voici deux mois. Les premiers tests effectués par Someware font apparaître une compatibilité parfaite avec les différents contrôleurs SCSI pour Amiga. Un streamer interne demie-hauteur 3,5 pouces coûte 4 990 F TTC.
Someware : (1) 45.86.33.99.

REPORTAGE

IMAGINA'94

Depuis 13 ans déjà, Imagina nous présente les nouvelles technologies liées au traitement de l'image numérique. Des prémices de l'image de synthèse à la réalité virtuelle, nous découvrons cette année l'avènement des autoroutes numériques et des premières expérimentations de TV interactive. Mais cette édition 1994 restera placée sous le signe des clones virtuels, sorte d'acteurs hybrides pouvant interagir à distance sur des environnements virtuels. Du réel à l'imaginaire, il n'y a donc plus de frontières, et Imagina reste une fois de plus le terrain de prédilection des noces de l'humain et de l'informatique.

Cette édition s'est déroulé les 16, 17 et 18 février au CCAM (Centre de Congrès et Auditorium de Monaco) et aussi au Sporting de Monaco afin d'agrandir l'exposition et d'accueillir des visiteurs de plus en plus nombreux.

Ce salon s'est organisé de la façon suivante :

- une exposition permanente de stands (durant 3 jours les exposants présentaient leurs produits),
- des conférences axées sur la réalité virtuelle et l'image de synthèse,
- des tables rondes portant sur les débats que suscite la réalité virtuelle,
- et enfin, le plus intéressant à nos yeux, c'est-à-dire les soirées de projection de la compétition Prix Pixel INA.

La première impression qui nous apparaît lorsque l'on ressort de ce salon, c'est la proéminence et l'importance des stations Silicon Graphics. A tel point que j'ai envie de revendre mon A4000 pour m'acheter une Silicon. Cependant, même si j'en ai envie, je n'en ai pas les moyens, car les prix s'échelonnent entre 100 000 F (pour les Indy) et 2 000 000 F pour les supercalculateurs (de style Onyx). Ces machines sont architecturées autour de processeurs RISC R4000 ou R4400 64 bits à 150 Mhz, de cartes graphiques 8 ou 24 bits Reality Engine 2 qui permettent d'afficher et de manipuler vos objets 3D avec des textures en temps réel, de gros disques durs et d'importante mémoire (au moins 32 Mo). Ces machines sont livrées avec une caméra Indycam et un micro analogique. Silicon Graphics a sorti une nouvelle gamme de stations, l'Onyx, aux performances impressionnantes. L'Onyx est construite en architecture parallèle, possède de 2 à 24 processeurs RISC R4400 à 150 Mhz, avec une puissance de calcul de 1.8 GigaFlops (oui, vous avez bien lu !), 64 Mo jusqu'à 16 Go de RAM, carte graphique 48 bits (2*24 bits en double buffer) et avec plus d'1 Mo de mémoire cache par processeur. Ce genre de supercalculateur permet de réaliser des crash tests et de les afficher en temps réel.

2001 (société française) présentait son nouveau logiciel de dessin animé TicTacToon qui était destiné aux artistes qui n'avaient jamais touché à l'informatique. Le stand d'Alias montrait les productions cinématographiques qui avaient été réalisées avec leur logiciels PowerAnimator 5 (Jurassic Park, Terminator 2, La mort vous va si bien, Abyss et Batman le Retour) et Studiopaint. De plus, on pouvait discuter avec eux de manière conviviale, nous donnant de précieux conseils sur l'infographie.

Le seul stand PC du salon était celui d'Autodesk qui exhibait les capacités de son logiciel phare 3D Studio dans sa 3ème version. Ils sont aussi le sponsor du concours européen d'animation 3D sur PC. Une des meilleures attractions du public fut de voir les scanners 3D couleurs de Cyberware en action. D'ailleurs, Michel Chevalet s'est fait scanner et on a pu voir un double de lui-même à l'écran. Ces appareils ont permis les effets spéciaux de films tels que Jurassic Park, Abyss et Terminator 2.

Dans une perspective plus française, notons la présence de Medialab qui démontrait au grand public les étapes de l'animation d'un personnage de synthèse dans leur série Chipie & Clyde (voir le n°2 d'Amiga Storm). Ils mettaient aussi en exposition une borne d'arcade virtuelle, et devinez quoi, c'est un Amiga 3000 qui coordonne le tout ! Cette machine ressemblait à un scooter des mers et seul le clavier de l'Amiga ressortait, ce qui avait attiré notre attention. Le jeu présenté était un jeu de tir futuriste. L'ensemble se composait d'un casque, d'un joystick et d'une ceinture. Je tiens à préciser que la vision du casque est toujours aussi floue qu'avant, mais il faut préciser que la définition du casque est avant tout une histoire de coût.

Dans un autre domaine, Softimage présentait ses logiciels de production, post-production, et de montages de films. Rappelons que Softimage est aujourd'hui le leader mondial des systèmes d'animation 3D haut de gamme, et ses produits sont conçus autour d'une plate-forme logicielle commune : le Digital Studio.

Sur le stand Theta Scan, on pouvait y voir le Solitaire Ciné II, un nouvel imageur destiné au cinéma utilisé notamment dans les productions : Last Action Hero, Batman et Alien III. Ce système permet d'enregistrer des images numériques en provenance d'un ordinateur avec un taux de transfert SCSI de 3 Mo/s. Une image de 54 Mo peut être, maintenant, enregistrée en 18 sec. Cet imageur est donc particulièrement adapté à la réalisation d'effets spéciaux et d'images de synthèses.

Sinon, nous avons pu essayer la machine Reality+, sur le stand Virtek Italia. Cette fois, la vision dans le casque est nettement améliorée et l'on distingue parfaitement tous les éléments du décor. Dans le jeu, vous deviez vous déplacer, trouver un deltaplane en prenant des ascenseurs... Bref, j'étais complètement pris dans le jeu et j'aurais voulu que cela ne s'arrête jamais. Cependant, les graphismes ne sont pas très fouillés, comme d'habitude.

Continuons notre marche dans la réalité virtuelle et nous arrivons au stand Virtual Presence, société anglaise, qui présentait un système de réalité virtuelle qui fonctionne sur plusieurs types de plates formes : Sun, compatibles PC, Silicon Graphics et stations Digital Alpha. Le but avoué de ce système est d'être plus ouvert aux demandes qui peuvent aller du jeu jusqu'aux applications de l'aérospatiale.

En ce qui concerne l'Amiga, il fallait bien chercher pour en dénicher un. On a réussi a en trouver deux ; un chez Medialab camouflé en borne d'arcade virtuelle, et l'autre sur le stand Arts Graphiques Magazine. C'était un Amiga 1200 et il affichait des fractales. Cependant, il n'y avait personne sur ce stand, pas un exposant, rien. Après maintes recherches, nous avons pu trouver le responsable et propriétaire de la machine. C'était un allemand qui ne



A gauche :

Imagina, quel succès !

Au centre :

Jurassic Park.

Universal Studio/Amblin Prod. (USA)

Ci-dessous :

20 000 Lieues sous les mers.

Pourcel/Gribouille (France)

parlait rien d'autre que sa propre langue. Au bout de quelques efforts de compréhension, nous avons pu comprendre qu'il était l'auteur des fractales qui étaient affichées, mais impossible de savoir comment il les avait faites.



Voilà pour les stands, donc faisons un tour du côté des conférences afin de tout savoir sur la réalité virtuelle et l'image de synthèse.

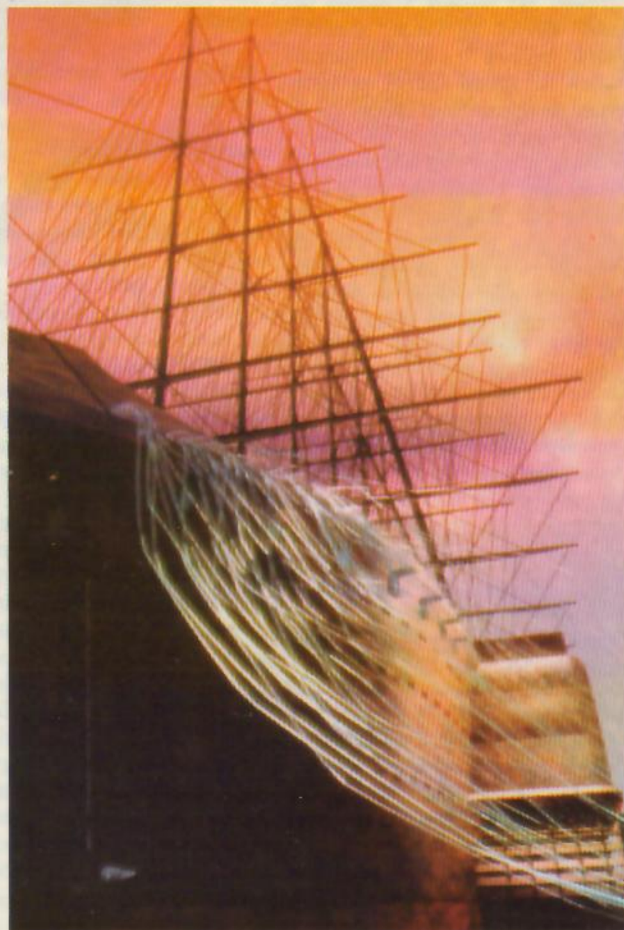
Les conférences se déroulaient dans le grand auditorium Rainier III, avec un écran géant pour visionner les vidéos, et des conférenciers de plusieurs pays qui présentaient leur société en fonction du sujet traité. Certaines conférences furent intéressantes alors que d'autres étaient un peu lassantes. Voici un bref résumé des conférences auxquelles on a assistées.

Télévision interactive et autoroutes numériques

Les autoroutes numériques seront les colonnes vertébrales de la société de consommation de demain. Le téléphone, le téléviseur et l'ordinateur ne feront plus qu'un. Un challenge économique et culturel pointes à l'horizon. L'Europe saura-t-elle faire face à cet enjeu ? Les moyens de communication, c'est-à-dire l'audio, la vidéo, le graphisme et l'informatique seront regroupés en un seul environnement numérique. La télé de demain deviendra un centre de contrôle visuel naturel. Le téléspectateur aura à sa disposition de nouvelles applications comme les programmes interactifs, en quantité illimitée (plus de 500 chaînes), les jeux de réalité virtuelle, les systèmes de domotiques, les livres interactifs, le téléshopping et la vidéo-conférence.

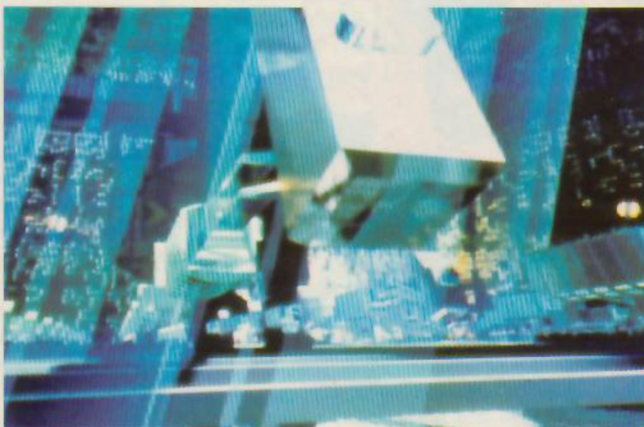
Du virtuel et des jeux

Les nouvelles générations de consoles de jeux à base de processeurs 32 bits et 64 bits vont mettre la puissance graphique (3D texturée en temps réel) à la portée de tous. Les nouvelles technologies évoluent avec une telle rapidité que la création de jeux interactifs et leur marché suivent le modèle de l'industrie du film, comme par exemple la société 3DO. Côté "rides", Iwerks vient de lancer sur le marché "Virtual Adventures", le plus sophistiqué des produits de réalité virtuelle disponible sur le marché de loisirs. Le scénario actuel proposé est celui d'une expédition au Loch-Ness. Cinematrix, nouveau moyen de faire communiquer à l'aide de petits dispositifs de saisie un public avec un système informatique et entre elles. Parallèlement se développe des visiocasques virtuels à bas prix et des simulateurs grands publics aux performances époustouflantes, comme par exemple CyberTron.



Ci-dessous : The Hit.

Université des Iles Baléares (Espagne)



Les nouvelles frontières de la perception

Cette conférence faisait partie des lassantes, mais nous avons tenu à vous faire part d'un petit résumé, pour que vous jugiez vous-même. Saisir l'intention d'un geste avant qu'il soit effectué, partager l'univers infrasonore des dauphins, plonger au fond des molécules avec les nano-manipulateurs et réaliser des nano-oeuvres d'arts, piloter un jet avec un cockpit virtuel affiché sur son casque ou s'immerger dans des sphères virtuelles, voilà autant de domaines qui augmentent l'hybridation et les mélanges du monde réel et des mondes virtuels.

Acteurs virtuels

Voici venu le temps des clones ; saisir numériquement un visage ou un corps et s'en servir ensuite à volonté n'est plus un problème (grâce à Cyberware). Les marionnettes ou les acteurs virtuels apparaissent dans les émissions télévisées (Chipie & Clyde sur Canal+). Mais les techniques d'analyse du visage en temps réel promettent des usages révolutionnaires comme la "télévirtualité" et l'animation de clones à travers des réseaux à bandes passantes étroites. Le Vactor Animation System permet à des animateurs, acteurs ou toutes autres personnes portant un appareillage spécial qui suit les mouvements du corps, des mains et du visage, d'animer les mouvements de personnages complexes ou d'objets générés par informatique en temps réel. De plus le clonage permet des téléconférences dans un espace virtuel, c'est-à-dire que chaque conférencier aura son clone sur un écran, permettant de ce fait de pouvoir réunir des personnes éloignées.

Communautés virtuelles

Dans un univers créé sur une station graphique, des clones 2D ou 3D représentant des personnes réelles pourront se retrouver virtuellement dans le "Cyberspace" sorte de réseau de communication (de style Minitel).

Effets spéciaux

Cette conférence était la plus intéressante et dévoilait tous les secrets, les trucages numériques des grandes productions cinématographiques. Ainsi nous avons pu voir comment furent réalisés des films tels que 20000 lieues sous les mers et le bien connu Jurassic Park. Pour le tournage de 20000 lieues sous les mers, Didier Pourcel (réalisateur), a utilisé les techniques de scannérisation en 3D. Du coup Richard Borhinger (acteur non virtuel !) a pu voir son clone tourner à l'écran sans qu'il ait besoin de jouer toutes les scènes. En ce qui concerne Jurassic Park, Mark Dippé (co-directeur des effets spéciaux de Jurassic Park) nous expliquait et nous démontrait toutes les techniques des trucages numériques qui ont servis à l'élaboration du film. Tous les dinosaures furent déshabillés pour le plus grand plaisir des spectateurs. Ainsi on a pu voir chaque étape de la scène où le financier se fait dévorer par le T-Rex. Conclusion : je leur tire mon "chapeau", car ce n'est pas de la tarte !



Le clou du spectacle !



C'est-à-dire les projections du Prix Pixel INA qui étaient animées par un animateur bien connu, Jean-Michel Blottière (MicroKids). Il y avait tellement de monde pour assister à ces projections (plus de 1500 spectateurs) que les organisateurs furent obligés de doubler les séances ! Je tiens aussi à préciser que les réalisations sont d'une qualité qui s'approche de plus en plus de la perfection (mais où est la limite de la perfection en images de synthèse ?). Chaque spectateur se vit remettre un bulletin de vote, et chacun donc, a pu élire ses films favoris. Celui qui a eu le plus de succès est, vous l'aurez compris, Jurassic Park. En effet, il remporta le 1er prix dans la catégorie Effets Spéciaux, et fut couronné Grand Prix Pixel INA de l'année, c'est-à-dire 1er en général.

En haut : Fantôme. Inseklors (France)

Ci dessus : Data Driven. C.Landreth (Canada)



Ci-contre : Tableau d'Amour. Agave/Canal+/Club Investissement Média (France)

QUELQUES FILMS QUI ONT ATTIRÉ NOTRE ATTENTION

Musikstreifzüge (Allemagne) : générique TV pour un programme musical, composé de toute une série de morphs, intelligents (c'est-à-dire qui arrivent au bon moment), sur un thème musical (1er prix Génériques).

Tasse de thé (France) : simulation de la Laguna, roulant à travers divers paysages (1er prix Simulation).

Evoluzioni (France) : film pour le lancement de la Punto, retraçant les différentes ères de l'humanité (2ème prix Fiction).

The Hit (Espagne) : ce ballet de marteaux est absolument dément, la musique est prenante et le scénario est très bien fait (1er prix Ecoles et Universités, Bourse de la création Paul Ricard).

Steam-Peter Gabriel (USA) : videoclip de Peter Gabriel, utilisant à fond les images de synthèse et le morphing (2ème prix VideoClips).

Duel (USA) : Combat très réaliste entre un homme et un monstre (3ème prix Recherche).

Journey to Technopia (USA) : ride futuriste, de style Star Wars, avec des effets de feu et de lumières très impressionnants (3ème prix Effets Spéciaux).

Koa la Grenouille (France) : épisode tiré de la série Insektors (1er prix Animation 3D).

Au centre : Enertopia. Lehrer/Supertek Prod. (USA)

En bas : Duel. Provenzano/Acclaim Adv. Tech. Group (USA)

Ci-dessous : "Je suis à vous dans 2 minutes"

En conclusion, nous attestons qu'Imagina a tenu ses promesses, et qu'il présente bien "des images qui dépassent l'imagination"; slogan désormais devenu légendaire. Le rendez-vous est fixé à l'année prochaine, les 22, 23 et 24 février 1995. Vivement l'année prochaine !

Christophe Carel et Stéphane Boll ■







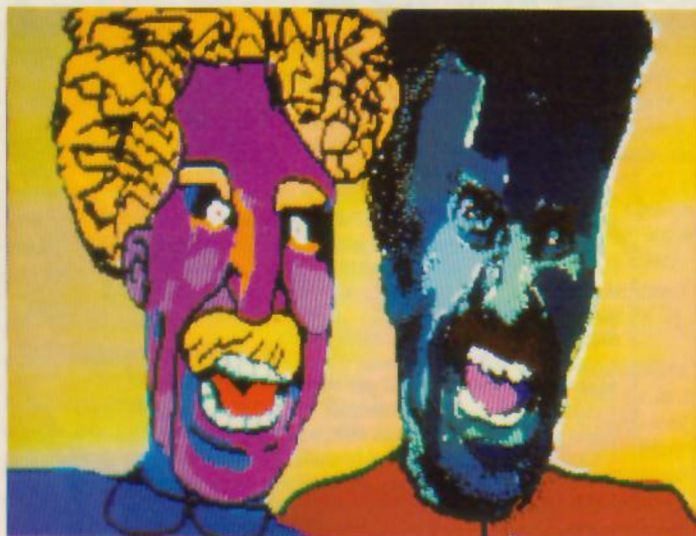
LE PALMARÈS 94

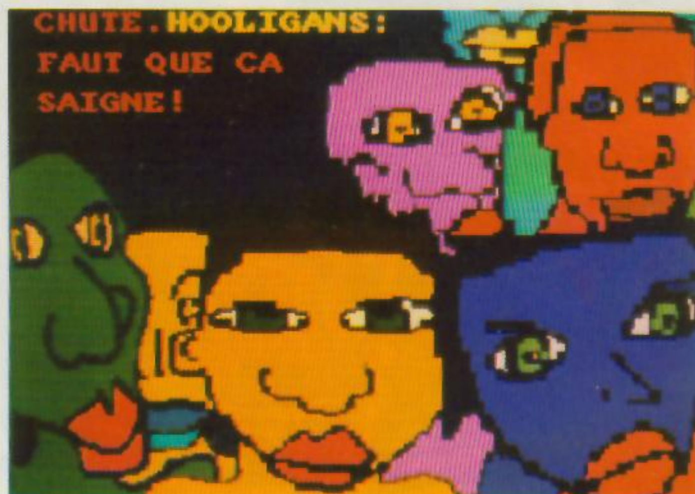
- Catégorie Fiction : Inter Galactic Interface (Japon), réalisé par Takahiko Akiyama (Links), produit par Links.
- Catégorie Recherche : 20 000 lieues sous les mers (France), réalisé par Didier Pourcel, produit par Gribouille.
- Catégorie Simulation/Visualisation : Tasse de Thé (France), réalisé par Bruno Simon, produit par Renault Design.
- Catégorie Art : Tableau d'Amour (France), réalisé par Beriou, produit par Agave/Canal+/Club d'Investissement Média.
- Catégorie Vidéo-clips : Stand by Me (France), réalisé par Pascal Vuong, produit par Cougar Films.
- Catégorie Animation 3D : Koa la Grenouille (France), réalisé par Fantôme, produit par Fantôme/Canal +/France 3/RTBF/Club d'Investissement Média.
- Catégorie Effets Spéciaux : Jurassic Park (USA), réalisé par Steven Spielberg, produit par ILM.
- Catégorie Publicité : Smirnoff "Message in a bottle" (Grande-Bretagne), réalisé par The Mill, produit par Spots.
- Catégorie Génériques : Musikstreifzüge (Allemagne), réalisé par Pokorny/Stalf/Zauner, produit par Alexander Hefter.
- Catégorie Ecoles et Universités : The Hit (Espagne), réalisé par Jordi Moragues, produit par l'Université des Iles Baléares.
- Prix de la 1ère oeuvre 3D de la SCAM : Pygmalion (France), réalisé par Olivier Poncet et Anne-Marie Walden, produit par All-ENSAD.
- Prix 3D de la SCAM : Koa la Grenouille (France), réalisé par Fantôme, produit par Fantôme/Canal +/France 3/RTBF/Club d'Investissement Média.
- Bourse Paul Ricard : The Hit (Espagne), réalisé par Jordi Moragues, produit par l'Université des Iles Baléares.
- Mention Bande Sonore de la CST : Tableau d'Amour (France), réalisé par Beriou, produit par Agave/Canal+/Club d'Investissement Média.
- Mention Spéciale Europe de l'Est : Party Tribune (Russie), réalisé par Andrey Nikitin, produit par Render Club.
- Prix Spécial du Jury : K.O. Kid (France), réalisé par Marc Caro, produit par Midi-Minuit/Duran/Buf Cie.
- Prix Européen Imagina : Smirnoff "Message in a bottle" (Grande-Bretagne), réalisé par The Mill, produit par Spots.
- Grand Prix Pixel-INA : Jurassic Park (USA), réalisé par Steven Spielberg, produit par ILM.

L'ACADÉMIE CHARPENTIER



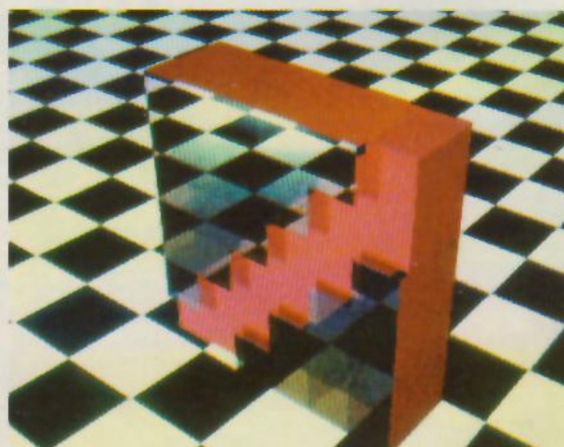
L'académie Charpentier, c'est un équilibre subtil entre un formidable besoin de créer et l'utilisation judicieuse et maîtrisée des nouveaux "outils à images". Un demi siècle d'existence et de tradition à seule fin de transmettre le savoir "artistique", cela donne du poids à la réflexion et de la maturité aux choix qui en découlent. Aussi ce n'est pas par hasard si à l'Académie, l'apprentissage des nouvelles technologies de l'image a débuté un jour de 1988 sur un Amiga.











En 1945, Pierre Charpentier prend l'atelier et la relève de son ancien maître alors très âgé et fonde l'Académie Charpentier dans les locaux du 73, rue Notre-Dame des Champs. Irène, sa femme en sera la directrice. C'est l'occasion pour Pierre de communiquer sa passion du dessin à la poignée d'élèves qui viennent y préparer le concours d'entrée des Arts Déco. Succès immédiat ! Cette année là, tous les élèves sont reçus. Les effectifs grimpent rapidement et bientôt l'Académie prépare à d'autres concours d'entrée. Sa réputation en fait vite l'incontournable Atelier préparatoire aux concours d'entrées des grandes écoles d'Art.

Durant les années 70, le succès ne se démentant pas, Pierre et Irène Charpentier inscrivent deux spécialisations sur la plaquette de l'école : Architecture Intérieure et Communication Visuelle. Cependant en 1988, rien ni personne ne prédestinait l'Académie à se lancer dans l'aventure informatique (surtout pas les élèves et encore moins les professeurs) si ce n'est l'émergeance sur le marché professionnel de nouvelles technologies générant de nouveaux besoins et, bien sûr, les idées avancées de Monsieur Charpentier. De fait, celui-ci décide cette année là, la création de stages d'infographie dédiés à la Communication et à l'Architecture.

Le principe de base qui n'a pas changer depuis, consiste à louer des ordinateurs à un prestataire de service, lequel va initier les élèves aux notions de base nécessaires à une utilisation rationnelle et créative de l'outil infographique. Au début, les enseignants de l'Académie n'y voyaient qu'un "agacement" et les élèves étaient tout aussi réticents. Il ne faut pas oublier qu'en 1988, on n'en est encore en France qu'aux balbutiements numériques. Quelques expériences concluantes ont pourtant déjà été effectuées dans d'autres écoles (Penninhgen-Atelier Fleuri de Laporte). Ainsi, un premier stage d'une semaine est organisé par la société Adis. Les outils préconisés sont des Amiga 2000 série A. En communication visuelle, le cursus infographie consistait alors à digitaliser des documents avec une caméra de surveillance pilotée par le logiciel Digiview et à retoucher ensuite les images obtenues avec le logiciel Deluxe Paint II. En 1990, Adis améliore sa prestation avec au planning le premier logiciel de mise en page professionnel sur cet outil : Propage. Mais ce produit s'avère très insuffisant. Il est trop lent et les sorties ne sont pas aux normes professionnelles de l'imprimerie.

L'année suivante changement radical, la PAO sera enseignée désormais sur Macintosh avec les logiciels X-press et illustrator plus adaptés au monde des imprimeurs. Mais l'infographie entre dans les moeurs de l'Académie. Pour preuve, cette année le département Communication Visuelle de l'Académie s'est offert un Quadra 840 et plusieurs LC3. En Architecture Intérieure une première session démarre en 1989 sur Amiga 2000A avec le logiciel référence du moment : Sculpt 3D. Les élèves concoivent et réalisent alors des projets de meubles sur une semaine, par groupe de 10, répartis sur 5 postes. Les modélisations en 3D pleines, calculées selon l'algorithme dit de "Raytracing" sont éditées sur ektas 24x36. Les années passent, les élèves peuvent désormais jouer avec les transparences et stocker leurs propres bibliothèques de textures. En 1994 le produit vedette Caligari (distribué par Atelier Numérique) supplante le déjà vieux Sculpt 4D. La possibilité d'habiller les surfaces volumiques avec des images scannées (procédé de mapping) ainsi que la simulation en temps réel d'un parcours visuel dans une scène modélisée transforme radicalement la démarche créative de l'apprenti architecte. Cependant ce secteur demande des investissements plus lourds en matériel et les logiciels sont rapidement obsolètes. Aussi l'Académie s'en tient-elle au système de la location. Pour le futur, précise Elisabeth Nicole la directrice pédagogique : "Notre propos est d'évoluer avec les nouveaux produits et de reflèter les tendances du marché des nouvelles images sans subir les effets pernicieux de la grandeur puis décadence de chaque génération informatique".

Une semaine les "Boutiques du Louvre" !

Ainsi cette année, les élèves de 3ème et 4ème année d'Architecture ont suivi un stage à l'Académie sur le logiciel vedette Caligari broadcast. Le but du jeu consistait à concevoir, réaliser et animer en 3D un projet architectural sur le thème "Boutiques du Louvre". Le premier jour, Guillaume Ollier, formateur, a fait la démonstration de la navigation dans le monde virtuel selon les 3 repères (le monde, l'écran, les objets) avant de commencer la modélisation des éléments de la boutique. Cette modélisation s'est effectuée en plusieurs phases. D'abord, Guillaume a digitalisé le plan de la boutique avec un scanner à plat (Epson 8000).

Le résultat a été récupéré par les élèves dans Caligari, en partie avec la fonction "Extruder" laquelle, sur la base du plan scanné, crée des polygones et génère leur hauteur, le reste a été construit à partir de volumes "primitifs" existants dans une base de données du programme (cube, sphère, cone). Tous les éléments composant la boutique ont été érigés séparément et mis à l'échelle avant d'être assemblés dans le menu scène. L'étape suivante consistait à habiller les surfaces.

Pour ce faire Cyril, autre formateur et spécialiste des textures, est intervenu auprès des élèves pour leur montrer comment paramétrer les couleurs, certains effets spéciaux (reflets...) réfléchir la lumière (opacité, brillance) et dans certains cas, comment plaquer une texture (mapping) sur un objet. Puis vint le moment de disposer les éclairages (spot ou lumière du jour) et de règler la direction et l'intensité de la lumière. Là, tout se passe comme si on photographiait les volumes avec un objectif photo : il faut choisir l'angle de vue, la distance et la focale. Après cela, Cyril peut lancer le calcul du rendu visuel des différents points de vue "photographiés" à fin de vérification. Dernière étape, les élèves doivent encore régler le "chemin de l'animation" dans un des modes de visualisation de la scène, c'est-à-dire sélectionner une position de départ, créer le nombre d'étapes et définir un point de vue clé pour chacune avant de lancer la visualisation de l'anim en mode filaire ce, pour en vérifier la cohérence et la fluidité (l'ordinateur calcule tout seul les images intermédiaires entre les points de vue clés et compile l'ensemble en moins de 10 secondes).

La procédure de calcul du rendu visuel définitif de l'anim est alors activée (compter entre 1/4 d'heure et une heure pour une image selon la complexité). La bande vidéo VHS a été montée chez le prestataire. Cette opération qui consiste à transposer les images Amiga sur un magnétoscope permet entre autre de définir le nombre d'images lues par seconde (chacune a été enregistrée 2 fois pour une animation de 12 images/seconde).

Jean-Marc Viotti ■

L'Académie Charpentier, établissement d'Enseignement Technologique Privé, propose une année de préparation aux concours d'entrée des grandes écoles d'Arts, suivie de deux ans de spécialisations en Architecture Intérieure ou en Communication Visuelle.

Siège : 2, rue Jules Chaplain 75006 Paris.
Contactez Mme Nicole au (1) 43.54.31.12.

L'ÉCRAN NOIR DES NUITS BLANCHES DE GUILLAUME OLLIER

Un peu par hasard, beaucoup par plaisir, Guillaume Ollier, ex-architecte d'intérieur devenu véritable orfèvre du mapping, s'est laissé entraîner, à l'image des personnages de ses "polars", dans une aventure en solitaire sur Amiga. Il passe ses nuits blanches en quête de nouveaux prétextes graphiques, propres à assouvir sa soif d'histoires noires à raconter.



A l'âge où les adolescents s'angoissent sur leur devenir et choisissent la filière d'étude la plus longue afin de prendre le temps de réfléchir, Guillaume Ollier se retrouve plus ou moins fortuitement aux Arts Déco de Paris avec l'idée de faire de la scénographie.
Malheureusement, cette section est en pleine restructuration. Qu'à cela ne tienne, il suivra une classique formation d'architecte d'intérieur. Il en profite d'ailleurs pour se lier d'amitié avec Nicolas Batteur qui fait partie de la même promotion (actuellement PDG de Atelier Numérique). Le diplôme de la grande école en poche, Guillaume va gèrer durant 3 ans sous l'étiquette de chef de projet, la conception-réalisation des boutiques Chevignon pour la France et l'étranger. Un métier comme un autre... No comment !

L'Amiga au service de son imagination

Aussi parallèlement, dès 1987, il s'intéresse à l'infographie pour le "fun". Avec Nicolas dans le rôle du mentor, il ingurgite ses premiers logiciels (DPaint et Aegis Animator).
Il entrevoit dès lors la possibilité de raconter des histoires sous forme d'animations, confortablement assis chez lui devant son micro. Cette idée suscite l'achat de son premier Amiga 500. En fait, Guillaume passe de plus en plus de temps sur l'Amiga et joignant l'utile à l'agréable, fait des heures pour de grosses sociétés de post-production (Mikros pour ne citer qu'eux) afin de parfaire sa formation d'animateur.
En 1991 il achète un Amiga 3000 et vient se greffer sur la structure technique d'Atelier Numérique (fondé entretemps par Nicolas Batteur) en tant que spécialiste de l'animation 2 et 3 D. BDDP donne le coup d'envoi de cette promotion, il réalise en effet pour cette société une série d'animatiques pour leur nouveau produit "Air Wick" Ensuite le carnet de commandes ne désemplit pas : Euro RSCG lui com-



H A N G A R





mande une série de 6 films sur la campagne de privatisation d'ELF et il signe dans la foulée des pubs pour Mac Cann Erickson. Le reste du temps, utilisant le support technique d'Atelier Numérique et leur produit vedette (Caligari), il vague à ses propres histoires. Quand j'accoste Guillaume à sa sortie de l'Académie Charpentier où il vient d'assurer un cours d'architecture intérieure sur Caligari, une question me démange les lèvres : tout à trac, quel rapport direct peut-il y avoir entre l'architecture, le polar et l'Amiga ? Sans se presser, le temps pour un expresso de refroidir, Guillaume me dévoile ses conceptions de l'animation 2 et 3 D, éclairant d'une lumière nouvelle le sentier déjà lumineux de la création sur Amiga. "J'utilise l'Amiga un peu comme un shaker dans lequel je mélange toutes sortes d'images essentiellement en noir & blanc, issues d'origines les plus diverses (photos, dessins...) afin de créer des scènes servant de décors à des personnages réels qui eux seront filmés en studio puis incrustés. Il ajoute : "il y a un réel plaisir à rechercher de nouvelles combinaisons d'images, à mettre en rapport des éléments et objets qu'on n'est pas accoutumer à voir ensemble. Autre intérêt enfin, la manière dont on va les mettre en scène lors de l'animation. A ce propos, les cadrages jouent un rôle important, ils me servent à créer un phénomène de décalage entre ce que je montre et ce qui se passe réellement. Cela me rappelle une pub anglaise ou l'on voyait un punk terrifiant courrir vers une vieille dame dans l'intention apparente de la massacrer. Sur le dernier plan, le punk pousse effectivement la petite vieille mais pour la protèger d'un échafaudage qui s'écroule. En fait, je ne crois pas aux gens qui font des images pour les images. Pour moi celles-çi ne sont que le prétexte et le véhicule d'histoires de rencontres parfois étranges toujours liées à des situations extrêmes ou embarrassantes que j'aime à raconter".





Les nuits blanches de Colombia Fox

A l'heure de l'interview, Guillaume travaille à un projet de série policière inspiré du personnage de Colombia Fox qu'il intitule "Les nuits blanches de Colombia Fox". Colombia Fox est une ouvreuse de cinéma à qui il arrive toutes sortes d'intrigues entre une heure du matin et le lever du jour. L'action se situe totalement en milieu urbain dans une sorte de mégalopode entre New-york et Paris tout droit sortie de l'imaginaire de Guillaume. L'histoire a été écrite par un rédacteur publicitaire ami : Philippe Marie-Sainte et Guillaume en a dessiné le storyboard sur papier. Puis dans l'ordre, il a scanné les incontournables éléments de paysages urbains (vitrines de magasins, façades d'immeubles, rues.....) tirés de photos de Robert Frank et de Cartier Bresson, puis récupère sur le logiciel AD PRO. Les résultats ont été transformés en texture et mappés sur Caligari broadcast. Guillaume m'explique : "Ainsi pour créer un immeuble, je génère un cube avec le logiciel Caligari et je l'habille sur chaque face avec des textures de façade au préalable digitalisées. Caligari me sert davantage à créer un décor comme au théâtre afin de le mapper plutôt qu'à modéliser des objets complexes". Quant à l'animation elle même, son idée consiste à coller le plus possible avec les effets cinématographiques d'un tournage réel (les effets de travelling, de panoramiques, de nuages qui se déplacent...). Il ne reste plus alors qu'à procèder au montage des séquences image par image avec le logiciel Twin (logiciel de pilotage du Beta SP). Parallèlement pour les personnages, (dont celui de Colombia Fox) de vrais acteurs seront filmés en studio sur fond bleu puis incrustés dans les décors. Le projet est actuellement en discussion avec une chaîne de TV. Guillaume, personnage doué et discret, n'affiche pas sa passion et pourtant on devine derrière son regard sérieux un futur d'histoires étranges toutes plus décalées les unes que les autres.
A suivre...

Jean-Marc Viotti ■

Guillaume Ollier, réalisateur de films d'animation (infographie), 11, rue du Faubourg St Martin, 75010 Paris. Tél : (1) 42.00.67.72 ou (1) 40.24.17.51.



Modem Fax

Pour communiquer plus vite que votre ombre, il vous suffit de prendre votre Amiga Revue sous le bras et de vous rendre chez Phase (cf. Bottin page 96) : sur simple présentation de ce numéro, Phase vous vendra un fax/minitel 14400 bauds pour 1 990 F seulement.

Offre de rachat

ArtioDactyl France Informatique vous offre de racheter votre éditeur ou réparateur de volumes (disquettes et disques durs) pour 169 F jusqu'au 10 avril, ou 149 F jusqu'au 30 avril, sous forme de réduction sur le prix d'A.B.E. Pour en profiter, il vous suffit de joindre votre logiciel original (disquettes et manuels) accompagné de sa facture d'achat, lors de votre commande.

Du nouveau chez Archos

Le Scan Doubler fait sa réaparition sur le marché : ce produit est passé sous le contrôle d'un nouveau fabricant, et Archos le distribue désormais de manière exclusive en France. Le Scan Doubler permet d'utiliser les modes 16 KHz de l'Amiga 4000 sur un écran VGA, en doublant les fréquences. Attention, ce n'est pas un flicker-fixer : le Scan Doubler permet simplement d'éviter l'achat d'un moniteur multisynchrone, toujours plus cher qu'un moniteur VGA. Son prix : 1 690 F TTC.
D'un autre côté, Archos distribue également les cartes d'émulation PC de Vortex. La Golden Gate 386 SX n'est plus au catalogue, mais elle est remplacée par la 486SLC, équipée de 2,5 Mo de mémoire. La Golden Gate 486SLC2 possède les mêmes caractéristiques, mais est équipée d'un micro-processeur à double fréquence interne 25/50 MHz. La Golden Gate 486SLC coûte 4 490 F TTC, et la 486SLC2, 5 990 F TTC.
Archos : (1) 69.13.90.49.

Du nouveau chez CIS

Scala MultiMedia MM200 voit son prix passer de 1 990 F à 1 590 F TTC. Jusqu'au 30 avril 1994, tout acheteur de l'édition française de verra offrir un pack de VideoFonts de Gold Disk, comprenant trois polices de caractères Compugraphics et le logiciel d'extrapolation de polices bitmap CreateFont.
Quant à Caligari 24, sa version française est maintenant disponible, au prix de 1 590 F TTC.
CIS : (16) 57.89.11.40.

L'Amiga à la radio

Fabrice Bellec est animateur de radio dans la région de Moulins. Le thème de son émission, qui s'appelle Tracker 4, est tout simple : "des musiques et des remix que vous n'avez jamais entendu et n'entendrez jamais plus". Et devinez quoi ? Tout est réalisé sur un Amiga 1200 seul, sans racks d'effets ou autres aides électroniques. Il ne pouvait donc pas en être autrement, Tracker 4 connaît un immense succès.
Or, le grand problème de Fabrice, est de trouver toujours d'excellents modules à diffuser. D'où l'appel qu'il lance à tous les musiciens sur ProTracker. Si vous désirez entendre diffuser une ou plusieurs de vos oeuvres à la radio, il vous suffit de les envoyer à Fabrice, mais en respectant trois petits conditions :
* ne pas lésiner sur la fréquence d'échantillonnage, mais dans la limite du raisonnable : il ne faut pas que les sons grésillent.
* le module en lui-même, si c'est un remix, ne doit pas être de la digitalisation toute bête, sinon autant passer un CD. Un bon remix demande autant de travail, si ce n'est plus, qu'une composition originale.
* la stéréo : finies les quatre voies partagées entre percussions, basses, harmonies et mélodie. Rien n'empêche par exemple d'enregistrer depuis ProTracker vos propres lignes harmoniques pour les redigitaliser et les intégrer dans votre module...
Si cela vous intéresse, écrivez à Radio Bocage, Emission Tracker 4, 7, avenue Victor Hugo, 03000 Moulins. Si vous habitez la région, branchez-vous sur 96.5 FM pour vous faire une idée.



Image'in

Non, aucune référence à la 3D sur PC... Image'in, c'est simplement le nom d'une nouvelle société qui vient de s'implanter dans le sud de la France. Image'in vend du matériel, produit de l'image de synthèse, fait de la PAO et du traitement de texte, de la bureautique... tout cela sur Amiga, bien sûr. La distribution de logiciels français et étrangers (traduits, bien entendu) est également envisagée, mais pour ce faire, Image'in recherche des développeurs désireux de vendre leurs oeuvres. Si c'est votre cas, n'hésitez pas à écrire à Image'in, 20, rue du Grand Four, 13300 Salon de Provence.
Tél : (16) 90.56.67.08.
Fax : (16) 90.56.71.19.

KOMELEC — *La liaison informatique* —

KOMELEC PARIS 10ème
4, rue Yves Toudic
75010 PARIS
Tél : (1) 42 08.54.07 et 42 08 54 0 Fax : (1) 42 08 59 05
ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h30 et de 13h45 à 19h
Métro : Réublique

KOMELEC LYON 6ème
36, rue Juliette récamier
69006 LYON
Tél : (16) 78 24 90 60 Fax : (16) 78 24 76 60
ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h30 et de 13h45 à 19h
Métro : Lyon Part Dieu

KOMELEC PARIS 13ème
48, rue de la Glacière
75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 13 70 Fax : (1) 47 07 03 90 87
ouvert du lundi au samedi de 10h à 13h et de 14h30 à 18h30
Métro : Glacière

CABLES POUR 1200

- Moniteur VGA sur 1200
  Réf. GP233 ....80F
- Moniteur 1083S/84S sur 1200
  Réf. GP311 ....150F
- Câble SCSI 2
  Réf. AA804 ....250F

Câbles 2"1/2 sur 2"1/2 ....80F
Câbles 2"1/2 sur 3"1/2 ....120F

- Connecteur 2"1/2
  Réf. FC44HD..40 F
- Connecteur 2"1/2
  Réf. FC50HD 52F
- Nappe pour 2"1/2 au mètre
  44 pts 40F
  50 Pts 55F



NOUVEAU INTERFACE PCTV VGA
Réf. GP 212
1290 F

- Vidéo PC-TV CGA(RVB)
  Réf.GP210 ....550F

CABLES

Câbles adaptateur pour console de jeux avec sortie Péritel :

- Pour moniteur 1435/1083S/84S
  Réf. GP287 ....150 F
- Pour Amstrad 6128
  Réf. AMS290 ....150F
- Pour Amstrad 6128 Plus
  Réf. AMS289 ....150F

Câbles divers :

Câble Amiga/TV Péritel 2,00m
Réf. GP903 ....90F

- Câble minitel Amiga 2,00m
  Réf. GP225 ....90F
- Rallonge joystick 0,30m
  Réf. GP244 ....30F
- Quadrupleur de joystick
  Réf. GP246 ....60F
- Rallonge moniteur
  Réf. GP249 ....130F

Câble tranfert de fichier 2,00m
Réf.AA332B 150F

Câble Midi
1,00 m Réf. GP224-01 ....10F
2,00 m Réf. GP224-02 ....30F
3,00 m Réf. GP224-03 ....45F
5,00 m Réf. GP224-05 ....60F
7,00 m Réf. GP224-07 ....70F
10,00 m Réf. GP224-10 ....80F

- Câble Amiga sur image Writer 2
  Réf.AA321 ....170F
- Câble SCSI Centro 50M/50M
  Réf. AA802 ....95F

Câbles imprimantes :
1,80m Réf.BB304 ....45F
3,00m Réf.BB3043 ....52F

Câbles séries :
1,80m (M/M) Réf.BB305 ....45F
1,80m (M/F) Réf.BB306 ....45F
3,00m (M/M) Réf.BB3053 ....52F
3,00m (M/F) Réf.BB3063 ....52F

INTERFACE MIDI



- 1entrée / 4 sorties / 1 entrée / sortie
  Réf.GP310 ....300F
  livré avec 3 câbles midi 1 mètre

PRODUITS D'ENTRETIENS

- Boite de rangement de disquettes
  pour 80 Réf.GP297 ....50F
  pour 140 Réf.GP297-140 ....70F
- Support copie A4 Réf.GP307 ....100F
- Filtre écran 14" Réf.GP308 ....100F
- Protection pour lecteur 3"1/2
  fermeture à clés Réf.SECU3 ....120F

CONNECTEURS

- DB19 Mâle ou Femelle 8F
- DB23 Mâle ou Femelle 8F
- DB25 Mâle ou Femelle 4,50F
- Capot DB19 Réf. CAP19 ....8F
- Capot DB23 Réf. CAP23 ....8F
- Capot DB25 Réf. CAP25 ....6F

PARTAGEURS

Partageurs d'imprimantes manuels :
2 entrées/1 sortie Réf.DS252 ....125F
4 entrées/1 sortie Réf. DS254 ....230F

Partageurs Péritel
- 2 entrées/1 sortie
  Réf. DSPERI 2 ....250F
- 4 entrées/1sortie
  Réf. DSPERI 4 ....415F

SOURIS TRANSPARENTE



- Souris transparente Atari / Amiga
  Réf.GP300 ....145F

Promo : 2 souris + 2 tapis et supports souris........ 200F

SWITCHER



- Switcher de joystick et de souris
  Réf.GP220 ....150 F

ADAPTATEURS

- de Modem 25M/9F Réf.MB375A 70F
- de souris 25F/9M Réf.MB375C 70F

PARTAGEURS VIDEO VGA

- 2 entrées/1 sortie Réf.DS152HD 350F
- 4 entrées/1 sortie Réf.DS154 HD 500F

Tous nos tarifs sont T.T.C.

Consultez nous sur le Minitel : 11
Nom : **KOMELEC**
Localité : PARIS
Puis Envoi ... !

Conception et fabrication de cables spécifiques

Extrait de notre catalogue connectique.
Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

Vente par correspondance :
3 Kg 40 F. Colissimo 70 F.

Pour toute commande, préciser AIM194

KOMELEC - KOMELEC - KOMELEC - KOMELEC - KOME

DOSSIER

L'AMIGA FACE À LA CONCURRENCE

Dossier réalisé par Yann Serra

Un Amiga comme outil de production... Pourquoi pas ? Une réalité que préfèrent ignorer les gros sous de la concurrence. Nous décidons aujourd'hui de remettre les pendules à l'heure et les points sur les i, au travers de trois scénarios types.

Au centre : Illustrator sur Macintosh

À droite : ImageFX sur Amiga

En bas : Professional Page sur Amiga

À en croire la presse micro généraliste, les compatibles PC auraient atteint un tel niveau technologique qu'il ne serait plus sérieux, en 1994, d'être incompatible. Du coup mon bon monsieur, l'Amiga, vous pensez... Déjà qu'on a de plus en plus de mal à vendre un Macintosh... Halte à l'hypocrisie !

Le PC reste à l'heure actuelle un ordinateur qui n'a pas su se libérer d'un système d'exploitation manchot et d'une architecture matérielle asthmatique. Par contre, l'inventeur IBM n'a pas hésité à en semer moult licences sur le marché. Du coup, les récoltes successives n'arrêtent pas de nous ramener tout plein de clones à bas prix. Tous les capitaux brassés de cette invasion mondiale ne supportent pas que des petits joueurs, genre Apple et Commodore, s'amusent à sortir des machines plus puissantes que les leurs. Les Constructeurs unis pour la compatibilité (CPC, gag) ont alors fait du marketing : ils ont copié le système du Macintosh et de l'Amiga - ça s'appelle Windows et c'est raté -, ils ont vendu des 16 bits pour des 32 bits (386 SX), des 80 Mo pour des 160 Mo (Disque Doubler), de la mémoire vive toute bête comme cache du microprocesseur (mémoire cache)... Bref, ça a marché. Paniqué, Apple tente de rattraper son retard marketing et annonce déjà un compacteur qui pourrait doubler votre mémoire vive (!). Certes, la critique est aisée. Mais regardons-nous plutôt : nos logiciels arrivent-ils à suivre la diversité réellement professionnelle de l'immense bibliothèque que peut fournir un PC, voire un Mac ?





La PAO

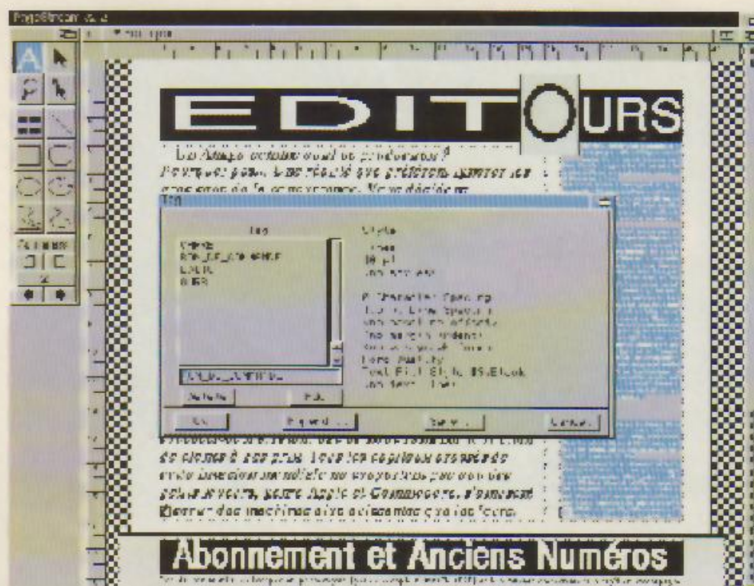
Nous avons voulu ce dossier fonctionnel. Nous allons donc suivre trois acteurs donnés : appelons-les Anatole, pour l'Amiga, Marc pour le Macintosh et Patrick pour le PC. Ils voyageront au travers de trois applications professionnelles réelles. La première est la PAO.

Vu le poids important des documents à traiter dans pareil domaine, nos personnages s'équiperont de machines 32 bits optimisées, d'au moins 100 Mo de disque dur et d'une mémoire de masse supplémentaire transportable (le rôle de cette dernière étant de faire parvenir leur travail au flasheur). Anatole utilisera donc un A4000/40 avec 120 Mo de disque dur, 8 Mo de mémoire 32 bits et 2 Mo de mémoire vidéo : 15 500 F. Marc choisira un Macintosh Quadra 650 avec disque 160 Mo, 4 Mo de mémoire plus 512 Ko pour la vidéo et CD-ROM : 15 300 F. Quant à Patrick, il optera pour un Compaq Prolinea 4-66 avec 4 Mo de Ram et 120 Mo de disque : 15 880 F. Malgré trois prix sensiblement équivalents, chaque configuration possède son propre "plus" : l'Amiga a deux fois plus de RAM, le Mac un CD-ROM, et le PC un écran couleur. Oublions vite le CD-ROM, gadget inutile pour la PAO, et mettons tout le monde d'accord : A4000/40 + moniteur 1942 (18 500 F), Quadra 650 + 4 Mo + écran VGA (19 350 F) et Prolinea + 4 Mo (17 880 F). N'omettons pas de signaler que le PC et le Mac fonctionnent à 33 Mhz, alors que l'Amiga est à 25 Mhz, ni que notre machine offrira un plus grand confort d'affichage avec ses 1280x512 en 256 (voire 262 000 couleurs) contre 640x480 en 256 pour la concurrence. Détail non négligeable pour la retouche photo. Nous arrivons donc à trois configurations financièrement similaires et suffisantes pour une PAO correcte. Sachez cependant que si vous désirez travailler sur de nombreuses pages à la fois avec de nombreuses photos couleurs, nous ne saurions que trop vous conseiller l'achat d'un moniteur 17" avec carte 24 bits, 8 Mo de plus et un disque dur de 340 Mo. L'Amiga coûtera alors dans les 28 000 F (carte Retina + écran NEC), le Mac et le PC passeront respectivement à 35 850 F et 34 380 F avec un moniteur Nec et une carte



Spectrum 24. L'Amiga apparaît comme incontestablement moins cher.

Imaginons maintenant que la rédaction d'un important magazine envoie à nos trois maquettistes son contenu mensuel : textes et photos. Il faudra acquérir ces documents. Les textes en général tapés sur PC, se relisent directement sur Amiga. Le Mac devra passer par un utilitaire spécifique (Apple File Exhange). Les photographies et autres illustrations devront au préalable être



À gauche :

PageStream sur Amiga

numérisées par le biais d'un scanner. Il en faudra un de très bonne qualité, couleur et à plat. Pas de jaloux, la solution retenue est l'Epson GT 6500 (8000 F) : jusqu'à 1 200 DPI, 16 millions de couleurs et fonctionnant sur toutes les machines (y compris Atari et les stations SUN). Pour en finir avec le matériel, dotons nos trois acteurs d'une imprimante pour la visualisation des épreuves par le client. Les meilleures imprimantes du marché utilisent la technologie du jet d'encre : une qualité comparable aux imprimantes laser et un travail en silence. Nous ne saurions trop leur conseiller l'HP 550C, couleur et 300 DPI pour 4 000 F.

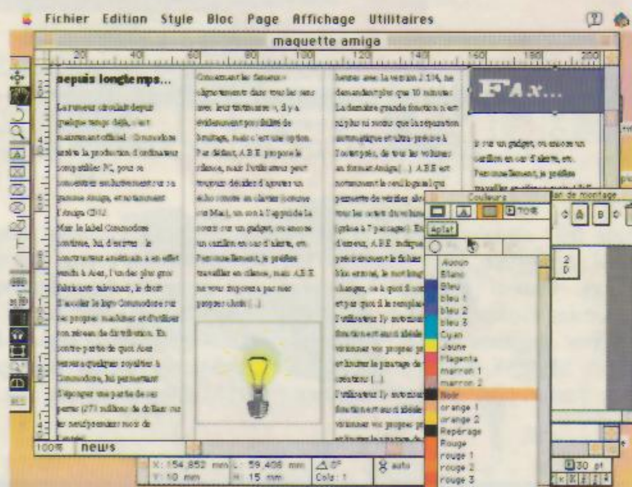
Venons-en maintenant aux logiciels. brille surtout par son prix extraordinairement faible par rapport à PhotoShop sur Mac et PC : 7 500 F de différence ! Certes, PhotoShop reste LA référence pour la composition artistique 24 bits, mais ce n'est en aucun cas ce qu'on lui demande ici. Quark X-Press est à la PAO ce que le Workbench est aux interfaces graphiques : un modèle d'ergonomie. Il s'accompagne, sur Mac et PC, d'Illustrator. Plus qu'un logiciel de dessin vectoriel, ce dernier tient ici le rôle d'aide à la mise en page pour les quelques acrobaties typographiques éventuelles et autres pictogrammes symboliques. Le luxe. Un luxe qui va tout de même chercher dans les 16 500 F l'ensemble ! Lorsqu'on voit l'équivalent à 3 000 F



En bas :

Photoshop sur Macintosh

Pas de problème pour le PC et le Mac, ils utilisent les mêmes programmes. Pour la retouche photo des documents scannés, l'Amiga "se contentera" d'ImageFX (2 500 F). Suffisamment puissant pour le travail demandé ici, il sur Amiga (ProPage + ProDraw), on comprend pourquoi Marc et Patrick commencent à faire la tête. D'autant que l'Amiga présente dans ce domaine un rendu professionnel (et encore, nous n'avons pas parlé de PageStream, dont la version 3.0 devrait bientôt sortir sur Amiga, et qui serait le meilleur logiciel de PAO toutes machines confondues, selon son éditeur). Il ne reste plus à Anatole, Marc et Patrick qu'à enregistrer leurs travaux en PostScript sur SyQuest (SCSI pour Mac) ou SyDos (IDE pour PC et Amiga) et à envoyer le tout au flasheur. En matériel et en logiciel, l'Amiga nous aura donc coûté 45 500 F, le Mac 74 350 F et le PC 72 800 F pour la grosse configuration PAO. Vous hésitez encore ?



Ci-dessous :

XPress sur Macintosh

AMIGA	MACINTOSH	PC
A4000/40 68040/25 Mhz HD 120 Mo 8 Mo + 2 Mo Mon. 1942	Quadra 650 68040/33 Mhz HD 160 Mo 8 Mo + 512 Ko CD-Rom Moniteur 14"	Compaq Prolinea 4-66 486 DX2 33/66 HD 120 Mo 8 Mo Moniteur 14"
18 500 Frs	19 340 Frs	17 880 Frs
Epson GT 6500 8 000 Frs	Epson GT 6500 8 000 Frs	Epson GT 6500 8 000 Frs
HP 550 C 4 000 Frs	HP 550 C 4 000 Frs (ou equivalent)	HP 550 C 4 000 Frs
SyDos 44/88 2 500 Frs	SyQuest 44/88 2 500 Frs	SyDos 44/88 2 500 Frs
33 000 Frs	37 840 Frs	32 380 Frs
Image Fx 2 500 Frs ProPage 2 000 Frs ProDraw 1 000 Frs	PhotoShop 10 000 Frs X-Press 9 500 Frs Illustrator 7 000 Frs	PhotoShop 10 000 Frs X-Press 9 500 Frs Illustrator 7 000 Frs
5 500 Frs	26 000 Frs	26 000 Frs
38 500 Frs	43 540 Frs	58 380 Frs

Tableau 1

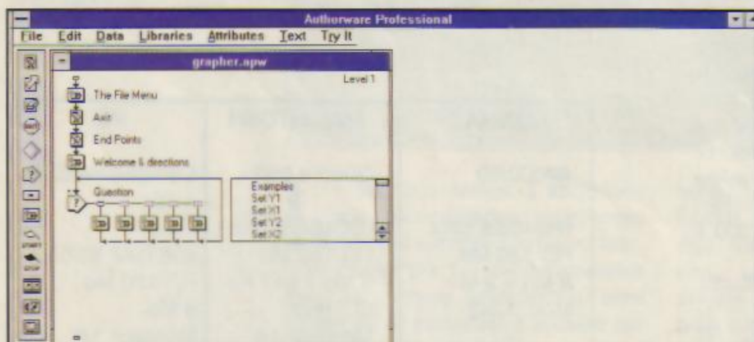




En haut à gauche :
MacroMind Director
sur Macintosh

Ci-dessus :
Brilliance sur Amiga

Pour finir signalons que la PAO est aussi accessible aux étudiants sur Amiga. Ceux-ci pourront facilement éditer des documents sur un A1200 HD 80 avec moniteur vidéo, imprimante Canon BJ10 SX et PageSetter II (ProPage Junior) pour 7 700 F. Rappelons, heureux lecteurs, que nous vous offrions, il y a deux mois, l'intégrale de PageSetter II gratuitement ! Pour une PAO couleur, préférez une Citizen Swift 240C à 360 DPI et PageSetter III : 9 500 F au total. C'est environ le prix d'un Mac bas de gamme sans imprimante ni logiciel.



Ci-contre :
AuthorWare sur PC

Le Multimédia

Un produit Multimédia est un produit qui réunit image, son, animation et surtout interactivité : l'exemple le plus commun est la borne interactive que l'on trouve dans les centres commerciaux : son but est en général d'orienter le client ou de l'aider à choisir un article. Pour concevoir une telle application, on utilise un ordinateur (NDLR : ah bon ?). Celui-ci doit être capable d'agencer le éléments cités plus hauts. La mode marketing veut qu'il reçoive en ce cas la dénomination d'ordinateur "multimédia". Autant dire tout de suite que l'Amiga répond à ces caractéristiques depuis son apparition en 1985, bien avant que l'on parle de ce genre d'application. Si les professionnels de la PAO ont coutûme d'utiliser un Macintosh, le multimédia est, lui, le domaine de l'Amiga.

Les configurations

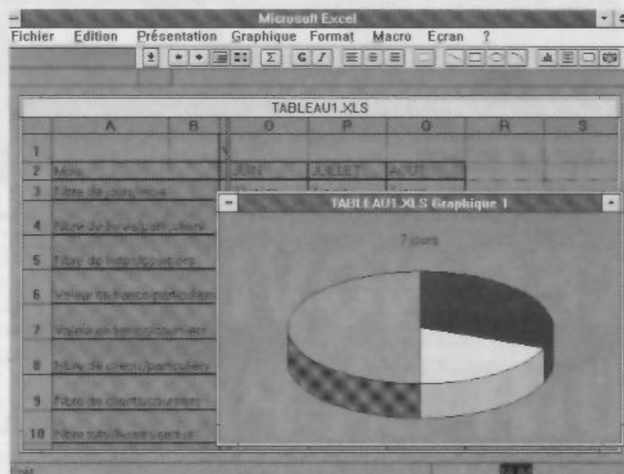
Reprenons nos trois acteurs types : Anatole, Marc et Patrick. Si la configuration matérielle peut être ici moins lourde en puissance, elle devra par contre se munir de mémoires de masse plus importantes. Anatole optera pour un A4000/30, 120 Mo de disque, 8 Mo de Ram, moniteur 1942, HD supplémentaire de 540 Mo et lecteur CD-ROM : 20 300 F. Marc restera fidèle au Quadra 650 avec 8 Mo, CD-ROM inclus, moniteur 14", disques 160 et 540 Mo : 23 340 F en tout. La différence de prix se justifie par l'évidente plus grande puissance du Mac : 68040 à 33 Mhz contre 68EC030 à 25 Mhz pour l'Amiga. Apple propose à son catalogue des machines "plus multimédia", mais le choix du Quadra 650 est délibéré : nous avons préféré éviter à Marc les déboires que connaissent les acquéreurs de Quadra 840 AV (28 500 F), dont la carte-mère est apparemment encore boguée. Patrick quant à lui, s'orientera vers la solution multimédia

Ci-dessous :
Scala Multimédia
sur Amiga



de Compaq (quitte à utiliser un PC, autant prendre de la marque pour minimiser les problèmes) : le Presario CDS 625. Un 486 SX 25 pas très rapide, un CD-ROM assez lent (150 Ko/s), un disque de 120 Mo et un second de 540 Mo ainsi que 16 Mo de Ram – pour le rendre VRAIMENT utilisable – font monter le tout à 24 588 F. De loin le moins bon marché des trois. Si nos protagonistes ont installé un disque supplémentaire de 540 Mo sur leurs ordinateurs, c'est dans le but avoué d'en faire une copie sur CD-ROM : ce dernier constituera le produit multimédia final voué à la commercialisation.

A l'instar du scénario précédent, l'ordinateur devra mixer plusieurs éléments. En plus de l'image et du texte, d'autres éléments purement numériques, tels que l'animation et le son, font leur apparition. L'avantage est ici dans la conception de ces éléments. Ceux-ci étant réalisés sur l'ordinateur et pour l'ordinateur, le problème de la communication extérieure (scanner, imprimante) ne se pose plus. Par contre, si vous tenez à intégrer de la vidéo, il ne tient qu'à votre portefeuille d'investir dans une carte d'acquisition vidéo. Petit plus non négligeable : le Genlock. Ce dernier permet de mixer à l'écran graphismes informatiques et image vidéo en provenance d'un simple magnétoscope. L'intérêt est de ne pas avoir à numériser la vidéo et surtout de ne pas la stocker sur disque. Si Anatole se précipite sur la Vision 24 de GVP à 10 800 F, c'est parce qu'elle intègre en plus une carte 24 bits dont vous allez bientôt comprendre l'intérêt. Patrick procure à son PC une Imager 2000 pour 7 500 F, similaire à la vision 24 si ce n'est qu'elle ne contient pas de carte 24 bits. Quant à Marc, il contentera son Quadra 650 de la vidéo Spigot à 9 000 F, qui numérise juste, mais dont le package contient un logiciel de retouche. Logiciel qui se borne aux vidéos de type Quicktime : animation sur un petit carré à l'écran dans les 256 couleurs de la palette système... A éviter si vous voulez faire "pro". Anatole, au contraire, jubile. Avec sa carte 24 bits et le logiciel ImageFX (2 500 F), il peut retravailler des animations plein écran en mode True Color. Il peut même rajouter des effets de morphing ou de type PhotoShop (vagues, bas-reliefs, flous, ondes, dispersions, etc...). Patrick pour finir se réjouira de ses animations MPEG (attention : la borne devra aussi avoir la carte pour rejouer les animations) avec un petit morphing à la mode de ci de là (Morph 2.0 : 1 100 F).



Excel sur PC

AMIGA	MACINTOSH	PC
A4000/30 68030/25 Mhz HD 120 Mo 8 Mo 11 200 Frs HD 560 Mo 4 000 Frs Mon. 1942 3000 Frs CD-Rom FMV 2 100 Frs	Quadra 650 68040/33 Mhz HD 160 Mo 8 Mo CD-Rom Moniteur 14" 19 340 Frs HD 540 Mo 4 000 Frs	Compaq Presario CDS 625 486 SX 25 HD 120 Mo 4 Mo CD-Rom 150K/s Moniteur 14" 14 588 Frs HD 540 Mo 4 000 Frs 12 Mo 6 000 Frs
20 300 Frs	23 340 Frs	24 588 Frs
Vision 24 10 800 Frs Scala MM 300 3 000 Frs Image Fx 2 500 Frs Brillance 1 600 Frs Bars & Pipe Pro 2 700 Frs	VidÉo Spigot 9 000 Frs MacroMind Director 6 900 Frs Painter 3 500 Frs Q10 2 500 Frs	Imager 2000 7 500 Frs AuthorWare Pro 39 000 Frs Morph 2.0 1 100 Frs Painter 3 500 Frs Edit Line 6 000 Frs
20 600Frs	21 900 Frs	57 100 Frs
40 900 Frs	45 240 Frs	81 688 Frs

Du graphisme et du son !

Les éléments de graphisme seront réalisés à l'aide d'un logiciel de dessin Bitmap. Insistons sur ce dernier point, car la presse des mondes PC et Macintosh a prématurément enterré le Bitmap au profit du dessin vectoriel. Comprenons-les, leur machine est plus destinée à l'édition qu'à l'image numérique. Il est tout de même dommage de ne pas voir plus loin que le bout de son nez ; si le rigide vectoriel s'impose pour de bêtes problèmes techniques d'impression PostScript, il n'est pas comparable au puissant Bitmap, plus proche de la sensation du dessin sur papier à main levée. Du coup, nous avons sur Amiga les meilleurs logiciels de dessin Bitmap ! La parenthèse fermée, Patrick décide de ne pas faire mourir de rire le lectorat d'Amiga Revue, jette (rouge de honte) le logiciel PaintBrush fourni avec Windows et s'achète Painter pour 3 500 F. Puisqu'il existe aussi sur Mac, Marc en fait autant (après avoir quand même cliqué sur l'icône de MacPaint à

(Suite page 25)

LES NOVICES ONT LA PAROLE !

Votre courrier nous le prouve chaque jour un peu plus : beaucoup d'entre vous débutent totalement avec leur Amiga, et se retrouvent coincés dans des situations pouvant paraître extrêmement simples à des initiés. Cette nouvelle rubrique a été donc créée pour vous aider à vous en sortir, en vous prenant par la main.

Tiens, prenons un exemple tout bête : suite à notre "spécial débutants" de notre numéro 62, nous avons reçu des dizaines de lettres du style "je n'arrive pas à configurer mon Workbench en français, je n'ai pas les mêmes écrans que ceux que vous avez publiés". Et je ne parle pas des problèmes quotidiens de paramétrage des imprimantes (certainement le premier au hit-parade des tracas de l'Amigaïste débutant), du formatage des disquettes (certains parmi vous ne savent même pas qu'une disquette doit être formatée avant d'être utilisée), d'installation des logiciels (ahh, la fameuse commande Assign à insérer dans la Startup-Sequence), etc., etc.

Car il faut bien reconnaître qu'il n'est pas toujours facile de trouver de l'aide.

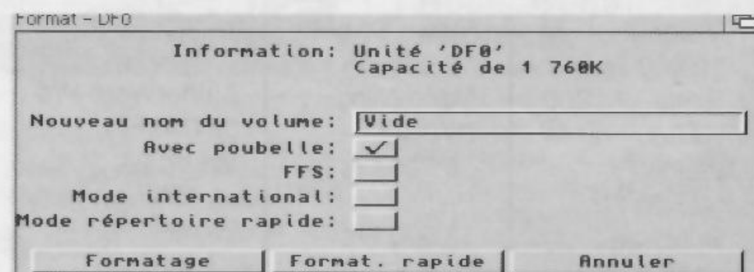
Si le monde PC regorge de livres d'initiation, il n'en va pas de même dans l'univers de l'Amiga. A ce sujet, je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer le livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga", paru aux éditions du Grand Moulin, et distribué en France par Someware (voir le Bottin page 96 pour savoir où les contacter). Attention, il s'agit de la troisième édition, entièrement mise à jour pour le Workbench 3.0 (Amiga 1200 et 4000). Si vous possédez une version antérieure du Workbench, genre 2.0 ou 2.1, ce livre pourra tout de même vous être utile, car la grande majorité des informations données sont également valides pour ces systèmes.

Voilà. Je terminerai cette introduction en signalant que vous pouvez participer à cette rubrique, tout simplement en nous écrivant à l'adresse habituelle : Amiga Revue, Rubrique "Par la main", 13, rue Sainte Cécile, 75009 Paris. Vous pouvez également nous faxer au (1) 47.70.08.21.

Formater une disquette

Pourquoi faut-il formater une disquette, et comment procéder ? La procédure de formatage a normalement pour but de rendre la disquette lisible par l'ordinateur, mais elle peut également servir à effacer toutes les données d'une ancienne disquette devenue inutile.

Pour formater une disquette, il suffit de sélectionner son icône en cliquant une fois dessus avec le bouton gauche de la souris. Ensuite, allez dans le menu "Icônes" et choisissez l'option "Formater le disque...". Suivez les indications présentes à l'écran, et en quelques minutes, vous aurez formaté votre disquette. Si votre Workbench est en anglais, le menu s'appelle "Icons" et l'option à choisir, "Format disk...". Enfin, en Workbench 1.3, le menu s'appelle "Disk", et l'option "Initialize". L'image ci-dessous représente la requête de formatage du Workbench 3.0. Les différentes options proposées



permettent de modifier le comportement de la fonction "formatage" :

* Vous pouvez modifier le nom qu'AmigaDOS va donner à la disquette en l'entrant dans la ligne intitulée "Nouveau nom du volume".



METRO : NOTRE DAME DE LORETTE
42, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
☎ : (33) 1.**48.78.11.65**
TELECOPIE : (33) 1.**42.80.66.49**

8 ans de travail et de recherche sur la gamme Amiga pour vous offrir le meilleur conseil et un service de qualité

PINBALL FANAISIES	249 F
PIRATES	217 F
NIGEL MANSELL	255 F
SENSIBLE SOCCER	229 F
ZOOL	279 F
ROBOCOD 2	289 F
MICROCOSM	359 F

SLEEP WALKER	279 F
CASTELS 2	279 F
TROLLS	259 F
ARABIAN NIGHTS	119 F
D/GENERATION	249 F
LIBERATION	275 F

Nous consulter pour les titres non listés

FULL MOTION VIDEO
1690 F
Black Rain VO 190 F
Star Trek VO 190 F
TOP GUN VF 190 F

Amiga CD32 fourni avec cable péritel et deux jeux OSCAR et DIGGERS
2490 F
avec Wing commander et Dangerous Street en plus
2790 F





Desktop Dynamite Pack :
1 Amiga 1200 + Wordworth Français + Digita Print Manager + 2 jeux + Deluxe Paint AGA
2990 F
Desktop Dynamite Pack/80
4950 F

PREMIER PAS VIDEO
1 Amiga 1200 + 1 Genlock incrustateur PAL/PAL + 1 logiciel de titrage N° 1 TITLER :
4290 F
Avec disque dur 80 Mo
6280 F

PERIPHERIQUES A1200

Extension DKB 1202 0Ko :	990 F
Extension DKB 1202 1Mo :	1590 F
Extension DKB 1202 Co-PRO+1Mo	1790 F
Extension DKB 1202 4 Mo :	2590 F
Extension PCMCIA 4Mo :	1490 F
GVP A1230 /turbo2-4 Mo :	4790 F
GVP A1230SCSI :	890 F
Disque dur IDE 120 Mo :	2590 F
Disque dur IDE 80 Mo installé :	2190 F

AMIGA 4000-30
équipé disque dur 240 Mo
9990 F
ou disque dur 120 Mo avec 4Mo fast + 2 Mo chip
9990 F

AMIGA 4000-40
équipé disque dur 340 Mo
16500 F
AMIGA 4000-40LC
équipé disque dur 120 Mo
13500 F

PERIPHERIQUES A4000

DKB 3128 /0Ko	2990 F
DKB 4091/scsi2	3990 F
Scanner GT 6500	7990 F
Scanner GT 8000	NC
EGS SPECTRUM	3690 F
SIMM 4 Mo	1690 F*



INFOGRAPHIE ET P.A.O.

True Paint	890 Frs
DPaint IV AGA	790 Frs
Art Depart. Pro 2.5	1990 Frs
Excellence 3.0	590 Frs
PPage 4.0 (US)	1590 Frs
TypeSmith US	1290 Frs
Brilliance	1690 Frs
Morph +	1590 Frs
Vista Pro 3.0	650 Frs
Final Copy Français	890 Frs
Page Setter 3.0	690 Frs
WORDWORTH	790 Frs

MUSIQUE

Interface MIDI	525 Frs
Bars&Pipes Pro 1 F	2490 Frs
Bars&Pipes Junior Fr	990 Frs
Deluxe Music 2.0	990 Frs
DSS +	990 Frs
Bars&Pipes Pro 2 Us	3200 Frs
Modules B&P	440 Frs
SuperJam! 1.1	990 Frs

DEVELOPPEMENT

SAS Lattice 6.5(+C++)	2790 Frs
AREXX	379 Frs
Amos Professional	790 Frs
DevPac 3.0	790 Frs
Quarterback + Tools	790 Frs
Directory Opus	690 Frs

VIDEO

No 1 TITLER	590 Frs
Broadcast Titler 2 SHR	1590 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
Montage 24	2990 Frs
Vidéo Director	1590 Frs
Scala Echo	1990 Frs
Caligari 24	1590 Frs
Cinemorph	590 Frs
G-Lock	3490 Frs
Gst 40 YC	2540 Frs
GST GOLD PRO YC	6850 Frs
AMIGA VIDEO STUDIO	6990 Frs
MSP 9000	NC

MONITEURS

A1084S	1490 Frs
A1942	3490 Frs

LES CARTES GRAPHIQUES

OPAL VISION	3990 F.
IMPACT VISION 24 CT	16590 F.
PICASSO	2590 F.

LES DISQUES DURS

80 Mégas A1200	2190 F.
120 Mégas A1200	2690 F.
120 Mégas A2000 *	2690 F.

(*)avec contrôleur

LES IMPRIMANTES

Citizen Swift240C	2390 F.
Canon BJ200	2590 F.
Primera	8990 F.

MAD VOUS OFFRE
SON CONTRAT *BLEU*

Pour tout achat de configuration :
- **Assistance HOT LINE** par Numéro Vert
- **Prêt de Matériel** en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables.
- **Tarif préférentiel** sur les achats futurs
- **Priorité** pour le SAV
- **Gratuité** des installations
- **Réinstallation** et formatage de votre disque dur.

Un contrat complet vous sera remis lors de votre achat.

LE CREDIT MAD
Le Crédit traditionnel (Libre)
3 fois sans frais pour 1500 F et +
4 fois sans frais pour 4000 F et +
Fournir : Fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID
Accord immédiat.

PROMOTION DU MOIS
Carte A1230 Turbo 2
équipée 1 Mo
2990 F

BON DE COMMANDE à découper ou recopier
à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : ....
ADRESSE : ....
....

Je désire commander les produits suivants :
.... au prix de : .... F
.... au prix de : .... F
Pour un total de .... F

que je règle par
❑ chèque ci-joint
❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration
Signature :
CD32 frais d'expédition 110 Frs ou port dû.
Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

CR 02 94



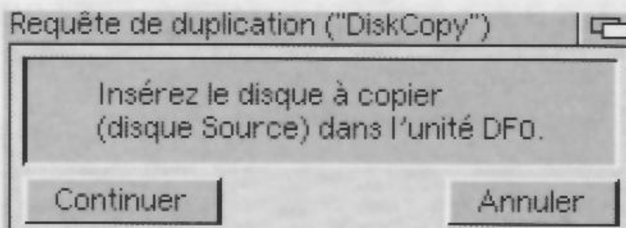
Prix et promotions applicables le mois de parution du magazine

* Si vous ne désirez pas créer de poubelle sur la disquette, décocher l'option "Avec poubelle".
* L'option "FFS", si elle est cochée, permet d'augmenter d'environ 20 Ko la capacité de la disquette, mais au détriment de la compatibilité avec le Workbench 1.3 : la disquette ne sera exploitable qu'avec un Amiga équipé du Workbench 2.0 minimum.
* L'option "Mode International" permet de corriger un petit bug d'AmigaDOS, qui empêche l'utilisation des caractères accentués dans les noms de fichier. Idem, si elle est cochée, cette option rend la disquette inutilisable avec les anciennes versions du Workbench.
* Enfin, l'option "Mode répertoire rapide" permet aux utilisateurs du Workbench 3.0 d'accélérer l'accès aux fichiers, mais encore une fois au détriment de la compatibilité avec les versions antérieures du système.

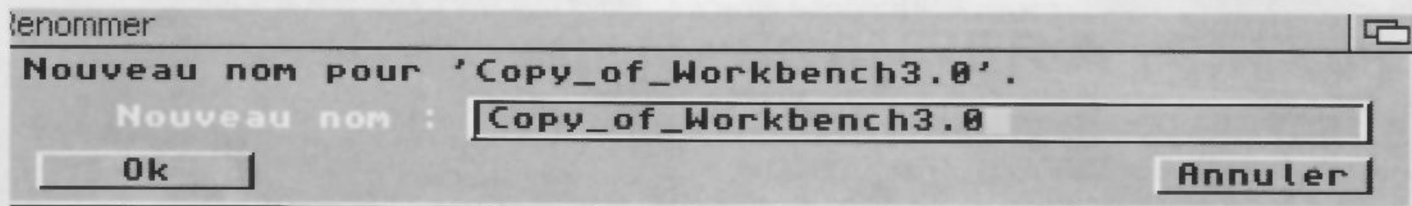
Il ne reste donc plus qu'à cliquer sur le bouton "Formatage" pour procéder. L'Amiga va initialiser la disquette piste par piste, une opération qui dure entre une et deux minutes. Si vous préférez opter pour le bouton "Format. rapide", l'opération est nettement plus rapide (quelques secondes à peine), mais la disquette n'est pas entièrement initialisée : seule la piste contenant les informations nécessaires à AmigaDOS est ré-écrite. Ce bouton ne doit donc être utilisé qu'avec une disquette déjà formatée, dont on souhaite effacer tout le contenu.

Copier une disquette

On a toujours besoin un jour ou l'autre, d'effectuer une copie d'une disquette, à commencer par celle(s) du Workbench. Bien que simple, cette opération ne s'effectue pas de la même manière suivant que l'on dispose d'un ou plusieurs lecteurs de disquettes.
* Dans le premier cas, il faut sélectionner l'icône de la disquette à dupliquer, et dans le menu "Icônes", choisir l'option "Copier...". Il suffit maintenant de suivre les indications affichées à l'écran, en sachant que l'Amiga désigne par "disque source", la disquette à copier, et par "disque cible", la disquette devant recevoir la copie. Suivant la quantité de mémoire disponible, l'Amiga vous demandera plusieurs fois au cours de l'opération, d'échanger les disquettes source et cible. Attention à ne pas vous tromper, cela pourrait endommager la source. Pour éviter tout ennui, prenez donc la précaution de la protéger en écriture avec de débuter la copie.
* Si vous disposez d'au moins deux lecteurs de disquettes, la procédure décrite ci-dessus reste valable, mais il existe également un autre moyen, beaucoup plus facile : insérez la disquette source dans un lecteur et la disquette cible dans un autre. Faîtes ensuite glisser l'icône de la source sur celle de la cible, et la copie démarre automatiquement. Il n'est alors pas besoin de jouer les grille-pains, il suffit d'attendre que cela se passe.



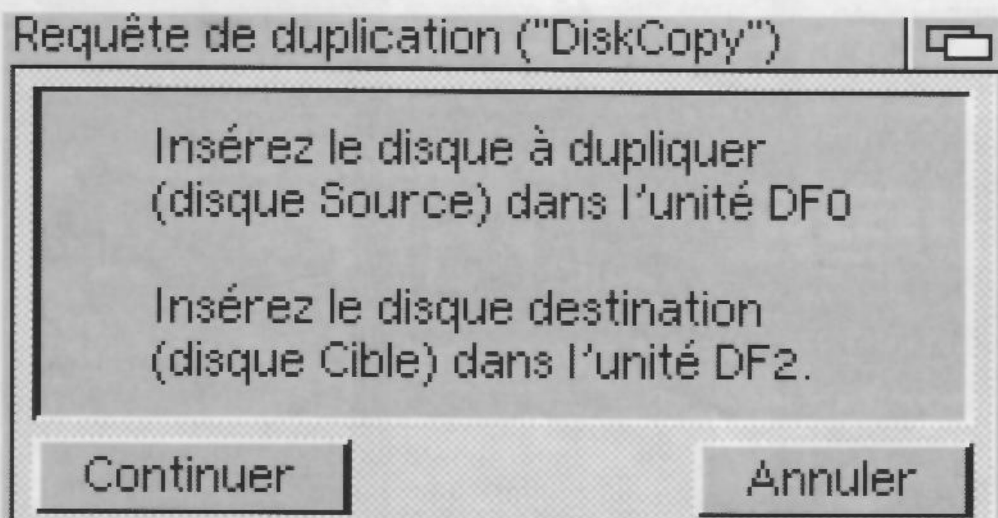
Dans les deux cas, à la fin de la copie, la disquette cible a pris le même nom que la disquette source, mais précédé du préfixe "copy_of_". Il convient donc de la renommer. Pour ce faire, cliquez une fois sur son icône avec le bouton gauche de la souris, et dans le menu "Icônes", sélectionnez l'option "Renommer...". Dans la requête qui s'affiche alors, effacez le préfixe "copy_of_" et validez en cliquant sur le bouton "Ok".



C'est fini

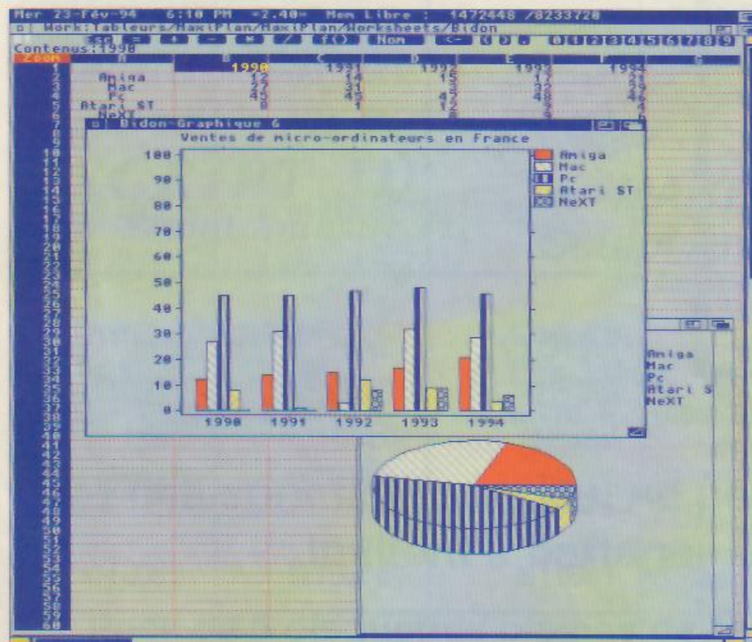
Hé oui, déjà. Cette rubrique n'étant pas forcément régulière, je ne sais pas si l'on se retrouvera le mois prochain ou pas. Mais ne désespérez pas, et écrivez-vous à l'adresse donnée plus haut. A plus !

Ahmed Deluile



(Suite de la page 21)

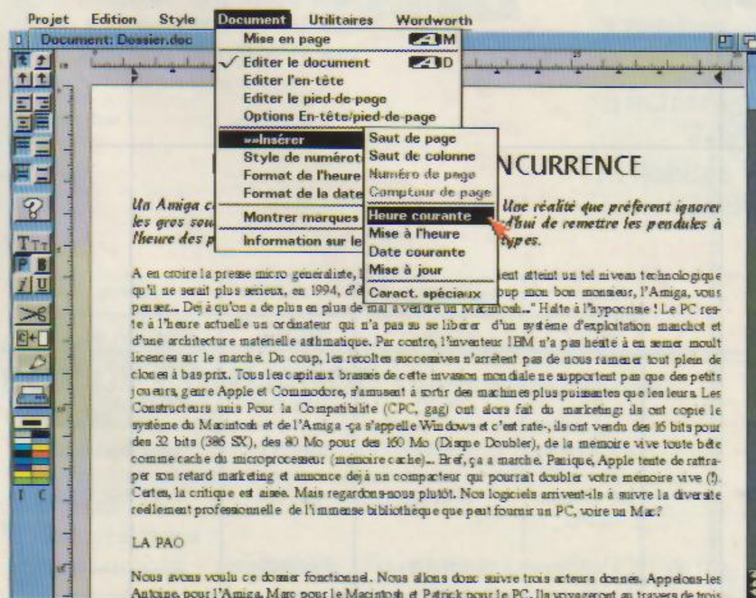
l'abri des regards indiscrets). Etouffant un rire nerveux, Anatole comble de joie son Amiga avec Brilliance (1 600 F). désirez intégrer de la voix à votre projet, n'hésitez pas à vous procurer une carte de digitalisation audio : c'est attractif et pas cher. Marc et Patrick ne se posent pas la question, puisque le petit appareil est déjà dans leur machine, mais Anatole sera bien ins-



Maxiplan sur Amiga

piré d'ajouter un module DSS (800 F), fourni avec un logiciel de composition musicale. Anatole pourra donc composer directement sur Amiga ses mélodies de fond, les rendant nettement moins lourdes que si elles avaient été digitalisées, comme sur PC et Mac. Une fois tous ces éléments créés, il faut les assembler avec un logiciel dit "multimédia". Celui-ci doit présenter une ergonomie de type objet pour être facilement modulable, permettre l'interactivité et jouir d'une bibliothèque

Alors que Painter demande hypocritement le grain de papier à émuler (on s'en fiche autant que de la longévité du ténia aux Tropiques), Anatole découvre avec émerveillement le module d'animation de Brilliance. Si le Mac et le PC travaillent avec une large quantité de formats de fichiers différents, l'Amiga reconnaît au contraire UN standard pour l'image et l'animation (quelle soit de synthèse ou vidéo) : l'IFF. Standard qui comprend également le son de notre machine. Si vous

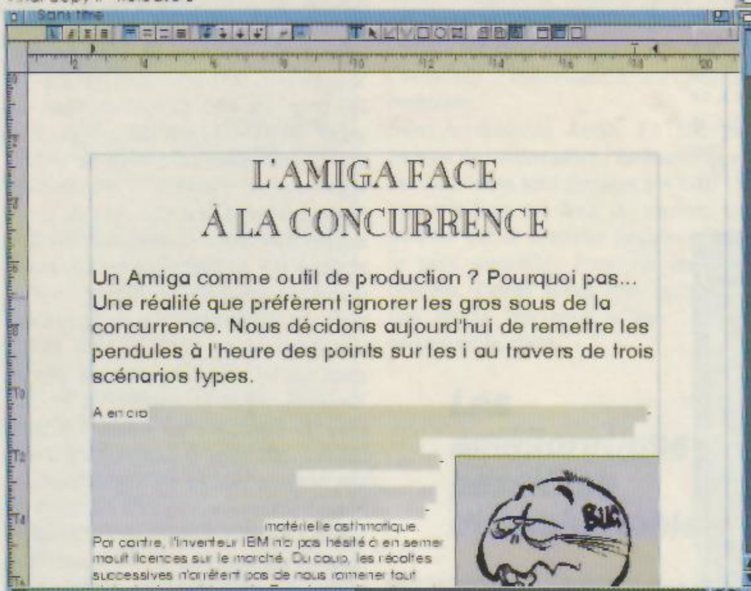


Wordworth sur Amiga

d'effets propres. Les trois élus sont Scala MM300 sur Amiga (2 500 F, LA référence), MacroMind Director sur Mac pour 6 900 F et AuthorWare sur PC pour 39 000 F ! MacroMind ne serait qu'un langage de programmation orienté objet s'il n'avait un gros et ergonomique module d'animation. Scala reste plus pratique : pas de script à taper au clavier et utilisation des animations IFF de Brilliance comme objet. Quant à AuthorWare... bien, certes, mais ses compétences pour la réalisation d'une borne justifient-elles réellement un tel prix ? Ne parlons pas de ToolBook, dont la complexité en fait plus un Basic évolué qu'un véritable logiciel multimédia. Sachez qu'il existe une version réseau de Scala, baptisée Scala InfoChannel (12 000 F), qui comprend plusieurs licences pour l'installation sur plusieurs postes et permet une remise à jour à distance. Votre projet devra tourner finalement sur une machine bas de gamme, glissée dans une borne : un Amiga 1200 + CD-ROM + écran vidéo à envion 5 000 F pour Anatole, un Mac LC III + CD-ROM à 10 400 F pour Marc, et un ICL Ergolite DT 486 SX 25 + CD-ROM à 10 500 F pour Patrick.

La bureautique

Bien qu'elle demande un minimum de puissance matérielle, la bureautique reste la plus usitée des applications professionnelles par les employés de PME/PMI et les étudiants. Le traitement de texte est son cheval de bataille et le tableur assure son arrière-garde. Vue la simplicité de programmation de ses logiciels, une machine bas de gamme suffit à les faire tourner. Un simple A1200 avec écran 1085 à 3 700 F peut très bien remplir ce type de tâches. Mais bon... Anatole préfèrera lui ajouter un disque de 80 Mo et un moniteur multisynch 1942 pour un total de 7 300 F. L'ICL Ergolite DT 486 SX 25 avec 4 Mo et HD 120 Mo fera très bien l'affaire de Patrick pour 8 300 F, et le petit Macintosh LC III pourvu d'un 68030 à 25 Mhz, d'une RAM de 4 Mo et d'un disque de 80 Mo pour 8 900 F frisera le petit plaisir de Marc. Une fois de plus, force est de reconnaître que l'Amiga reste moins cher que la concurrence. Mais il est de notoriété publique que le PC offre un meilleur environnement bureautique. Cependant, si Word est LE traitement de texte idéal, la machine qui le fait tourner doit offrir un confort adapté. Or, la multiplication des clones a entraîné une guerre des prix. Qui dit guerre des prix, dit construction économique. D'après vous, sur quelles pièces le constructeur va-t-il économiser ? Réponse : le clavier, l'écran, etc. Une partie de cet



AMIGA	MACINTOSH	PC
A1200	Mac I C 3	ICI Ergolite DT
68020 14 Mhz 2 Mo HD 80 Mo Mon. 1942	68030 25 Mhz 4 Mo HD 80 Mo Mon. VGA	486 SX 25 4 Mo HD 120 Mo Mon. VGA
7 300 Frs	8 900Frs	8 300 Frs
Final Copy 2 890 Frs Maxiplan 690 Frs	Word 3 000 Frs Excel 2 500 Frs	Word 3 000 Frs Excel 2 500 Frs
1 580 Frs	5 500 Frs	5 500 Frs
8 880 Frs	14 400 Frs	13 800 Frs

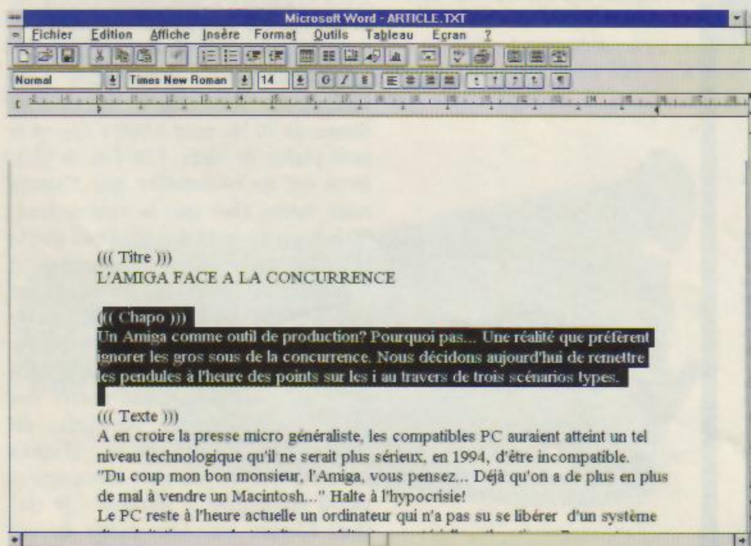
article a été tapé avec Word sur un Kenitec 486 SX 25 "pour voir". Pour avoir vu, nous avons vu... Un caractère bâton de corps 16 pour être lisible sur le moniteur baveur (un corps 12 suffit pour apprécier toutes les subtilités des enjambements du Times sur 1942 ou un 1085) et les touches "A", "E", "S", "D" et "é" qui se doublent une fois sur trois. Imaginez le temps perdu en correction pour un article éécrit commee çaa, ssi ssi. Bref, Patrick et Marc sont très contents d'utiliser Word (3 000 F) et Excel (2 500 F) ou Lotus 123 (on s'en fiche...). Anatole ne veut pas admettre que son Amiga soit une machine à traitement de texte. L'utilisateur d'un Amiga pourra toujours en faire, mais n'achetez pas votre machine pour ça. A moins que vous soyez du genre à acheter une Ferrari pour faire vos commissions le samedi au centre commercial de Massy-Palaiseau. M'enfin, tout est possible. Si Final Copy II (890 F) ou Wordworth 2.2 (780 F) présentent une alternative correcte à la bureautique sur PC ou Mac, les futurs Wordworth 3 et Final Writer, certainement disponibles lorsque vous lirez ces lignes, s'ajustent eux parfaitement au niveau des gadgets "Wordesques". De toute façon, que demander d'un traitement de texte ? Un minimum de présentation, une correction orthographique (voire grammaticale) ainsi qu'un dictionnaire des synonymes : Final Copy II et Proper Grammar 2. Le reste appartient à la PAO... Les tableurs sont rares sur Amiga, et nous ne voyons guère que Maxiplan pour compenser Lotus 123 sur notre machine. Gag : Maxiplan peut relire à voix haute le contenu des vos tableaux (Ahah ! oui, bof...).

Bref, en conclusion

Le Macintosh est PAO, le PC bureautique et L'Amiga multimédia. Nous avons abordé les trois applications les plus en vogue dans le monde de l'informatique au service des pros. Mais il reste d'autres domaines où brille notre Amiga. L'image de synthèse et la vidéo en sont deux exemples. Quelques chiffres au hasard : un système de montage vidéo (AVID) pour Macintosh coûte dans les 440 000 F contre 1 500 F pour Vidéo Director sur Amiga, la 3D

suite page 28

En haut : Final Copy sur Amiga



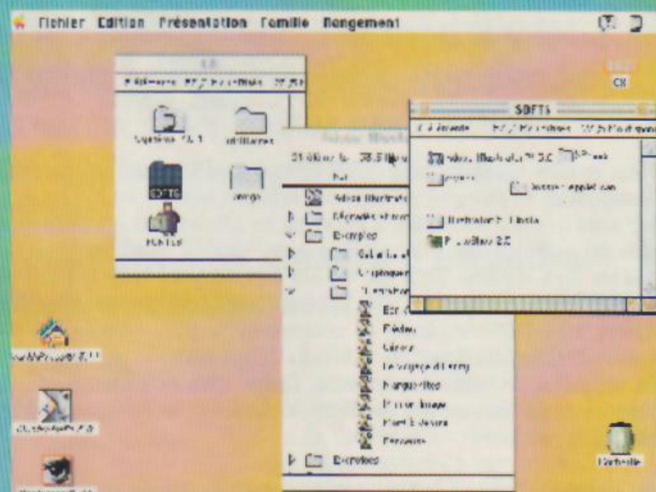
Ci-contre Word sur PC

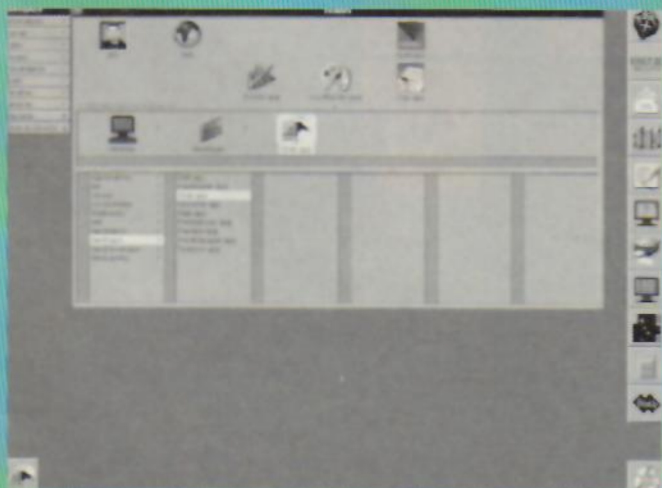
Bits	MOTOROLA	INTEL	Autres
16/32	68000	386 SX	IBM 486 SLC2 Cyrix 486 SLC
32	68020	386 DX	AMD 386 DX
32 + MMU	68030	486 SX	Cyrix 486 DLC
32 +MMU +FPU	68040	486 DX	Intel 486 DX2
64	68060	Pentium	———

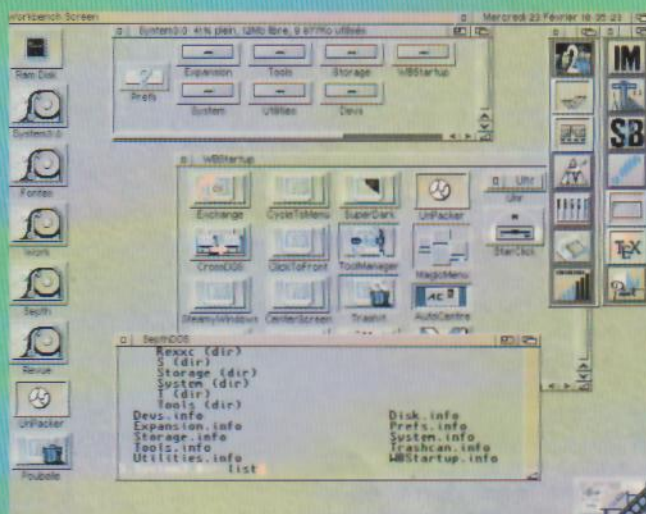
LE SYSTEME

Workbench sur Amiga, Finder sur Mac et Windows-MS/DOS sur PC. Si le Workbench et le Finder restent relativement similaires et ergonomiques, Windows affiche par contre moult tares : les icônes des disques n'étant pas présentes sur le bureau, il faudra ouvrir plusieurs fenêtres pour lancer un utilitaire de gestion des fichiers. Un exemple parmi tant d'autres. Ne blâmons pas trop Windows, il dispose au contraire du Mac d'un Shell (vous savez, cette fenêtre que l'on croit souvent inutile, depuis laquelle l'on lance les commandes en les tapant au clavier avec un paramétrage plus complet pour "ceux qui s'y connaissent"). Il intègre d'autre part un standard d'aide hypertexte que l'on retrouve dans tous les logiciels de l'environnement.

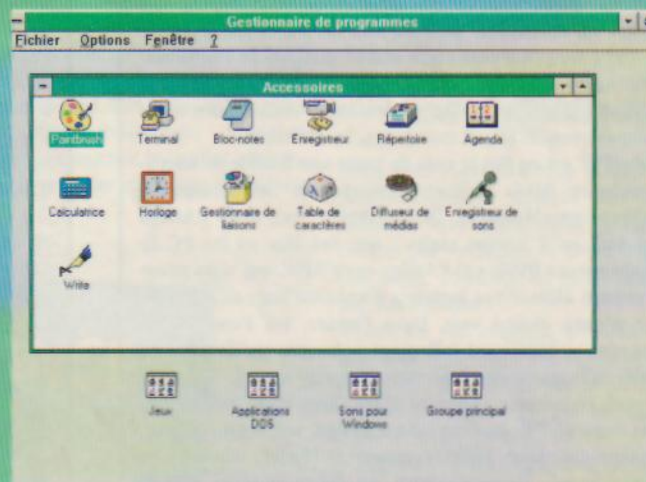
Icônes de disque, aide, Shell... Tout un tas d'avantages spécifiques au Finder ou à Windows, mais réunis sur le Workbench. Ce dernier bénéficie également d'une présentation possible en Dock (ToolManager et compagnie) similaire à NeXTStep, le système le plus ergonomique au monde, propre aux machines NeXT de Steve Jobs (créateur du Macintosh). Signalons que si le NeXT n'avait pas disparu, il serait de loin le meilleur ordinateur au monde. Malheureusement, les cartels informatiques n'ont pas voulu de cette évolution trop rapide et trop intelligente qui faisait de l'ombre au Macintosh. Victime de la guerre économique, le NeXT voit aujourd'hui son plus bel héritage commencer à fleurir sur Amiga.







Mais notre machine est aussi copiée ; le Mac nous a repris ARexx (programmation des commandes du système et de ses applications) et l'a appelé AppleScript. Quant à la prochaine version de Windows, Chicago, ce ne sera ni plus ni moins qu'un clone du Workbench, multitâche compris. L'Amiga aurait-il deux longueurs d'avance ? Même s'il jouit d'un formatage de disque plus optimal, le Workbench peut relire directement les disquettes PC sans passer par un utilitaire spécifique (Apple File Exhange sur Mac). On ne le dira non plus jamais assez : le Workbench est un vrai M-U-L-T-I-T-A-C-H-E ! C'est-à-dire que le système, maître superviseur, accorde un pourcentage d'utilisation du temps processeur à chaque tâche. Au contraire, Windows et Finder font cohabiter plusieurs tâches en mémoire mais la tâche active monopolise 100 % du temps microprocesseur ; impossible d'ouvrir un fichier alors qu'un autre s'imprime. Sur Amiga, vous pouvez copier la disquette du DF0: sur celle du DF1: alors que le disque dur se formate, qu'une image 24 bits s'imprime, qu'un raytracing se calcule et que vous jouez à Tetris. Mieux : si Windows occupe 16 Mo sur votre disque dur, une simple disquette 880 Ko suffit à lancer le Workbench. C'est certainement dans ce domaine que le rapport puissance/prix est le plus flagrant sur Amiga, car on améliore le confort d'utilisation par 10 sur un simple 1200 à 2 300 F par rapport à un PC équivalent à 8 000 F. ■



sur PC va chercher dans les 24 900 F avec le fameux 3D Studio 3, contre 1 400 F pour Caligari 24 et 3 000 F pour le génial Imagine. Bref, en un mot comme en cent, l'Amiga est un ordinateur d'images numériques. Mondes virtuels, vidéo, présentation et interactivité sont les maîtres mots de cette "Silicon Graphics junior". Ce rapprochement n'est pas fait au hasard : c'est en effet sur ces stations graphiques que tourne en ce moment le futur ChipSet AAA de l'Amiga. Ce nouveau jeu de composants au blitter doublé, aux 16 millions de couleurs simultanées et au DSP renforcé, sera disponible d'ici la fin de l'année. Mais si vous ne vous sentez pas l'âme d'un créatif ou d'un communicant, si vous utilisez un ordinateur "de fonction", "pour le bureau", avec l'auto-collant de la PME dessus, achetez-vous un PC. Si vous êtes plutôt du genre "hyper charred deborded", que votre école "Arnaque & Marketing IcogeCampuZicom" à 35 000 balles l'année vous envoie faire un state aux stages, ou l'inverse, alors faites-vous acheter un Mac. Vous ne vous en servirez jamais, mais tous vos copains, pardon vos "relations", du BDE en ont un. Votre père vous prendra moins pour un rigolo que lorsqu'il vous a signé le chèque pour votre GTI 16S Turbo. ■

QUANT À L'AVENIR...

Acheter un ordinateur aujourd'hui, certes... Mais il est dit que 1994 sera une charnière dans l'histoire de l'informatique. Nous entendons annoncer de ci et de là l'arrivée imminente d'une nouvelle génération d'ordinateurs et de systèmes complètement novateurs, les PowerPC.

"PowerPC" est en fait le nom de toute une famille de microprocesseurs RISC (Reduced Instruction Set Computer) fabriquée par Motorola, IBM et Apple. Oui, mais l'Amiga dans tout ça ? Soyons clairs : oui, les Mac et les PC de demain seront RISC, oui l'Amiga sera RISC, oui vous pourrez encore utiliser vos logiciels d'aujourd'hui ; non, le système n'aura rien à voir. Dans l'ordre, les PowerPC ou leurs clones RISC sont tellement puissants qu'ils peuvent émuler n'importe quel microprocesseur actuel, Motorola ou Intel. Le même composant s'installera donc indifféremment dans un PC, un Mac ou un Amiga, sur lesquels fonctionneront toujours indifféremment le Finder, Windows ou le Workbench. Encore mieux, un futur système unique (certainement Windows NT) permettra d'exécuter une ancienne application qu'elle soit Mac ou PC et ce sur n'importe quelle plate-forme. Sachez que chez Commodore, une telle puissance ne sera pas réservée qu'aux seuls futurs modèles. En effet, l'architecture modulable des Amiga 3000 et 4000, offre un connecteur CPU interne prévu pour recevoir un nouveau microprocesseur, RISC en l'occurrence. Quant au 1200, la question ne se pose même pas, puisque les PowerPC ne concernent dans un premier temps que les machines de bureau (ceci étant, le 1200 a AUSSI un connecteur CPU interne). On peut finalement penser que les 2 300 francs que vous aura coûté cet Amiga seront largement amortis avant que vous n'ayiez besoin d'une puissance RISC.

ET LES JEUX ?

Quand une machine comme l'Amiga a tant de co-processeurs sous le capot, elle ne va pas se limiter à changer la police d'un paragraphe ou à calculer des bénéfices à caractère mensuel... Laissons ces laxatives vertus à l'unique microprocesseur des PC, il va très bien.

C'est en fait dans la vaste bibliothèque ludique de l'Amiga qu'explosent toutes les facultés de graphisme, de son, et surtout d'animation qui font la différence. Techniquement, il faut en effet savoir qu'indépendamment du microprocesseur, toute une batterie de composants se charge d'embellir nos écrans : dégradé de 256 couleurs par le Copper alors que le mode utilisé n'aurait pu en afficher que 32, animations 3D vectorielles par le Blitter et agitations fluides de "sprites" façon hard par Lisa (ou Denise). Si les Sega et autres Nintendo avaient déjà du mal à tenir la route par rapport à un 600, leur technologie 16 bits les rend totalement obsolètes face aux nouveaux Amiga AGA (1200 et 4000) et notamment la CD32, console qui voit aujourd'hui son marché disputé par de nouveaux concurrents. Le standard 3DO, pas vraiment supérieur, se casse doucement la figure, mais rien n'est perdu. La Jaguar cherche à convaincre avec son excellente architecture 64 bits un public qui a perdu confiance en Atari.



Au niveau des micro-ordinateurs, le Mac reste une machine fermée aux jeux, alors que pour le Falcon d'Atari, c'est carrément le marché qui lui est fermé. Reste le PC. Il a été le premier ordinateur grand public à disposer de 256 couleurs à l'affichage et d'une utilisation assez répandue du CD-ROM. Deux arguments assez convaincants pour que les éditeurs de jeux s'y intéressent. Cependant, le PC reste cher pour jouer et restitue des animations médiocres, même sur un 486 32 bits. Nettement moins intéressant dans ce domaine, il jouit cependant d'un parc plus répandu.



11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

aMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 10h - 12h30.13h30 - 19h00

LA FOIRE AUX JEUX A PRIX FOUS FOUS FOUS ...

PC COMPATIBLES - AMIGA - C64 - ATARI - AMSTRAD - ORIC - ETC.

ENVOYER ENVELOPPE TIMBREE POUR RECEVOIR LISTE DETAILLEE (PRECISER VOTRE ORDINATEUR)

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500	
512 Ko sans horloge PROMO	220
512 Ko avec horloge	280
1 Mo s'accouple avec 512 K	499
AMIGA 500 +	
1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480
AMIGA 600	
1 Mo avec horloge PROMO	480
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1590
AMIGA 2000	
2 Mo extensible à 8 Mo	1490
4 Mo extensible à 8 Mo	1990
8 Mo extensible à 8 Mo	3390
AMIGA 1200	
Ext. 1 Mo non ext. PROMO	690
PC 1208	voir ci-dessous

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +	
Boîtier avec interface IDE + extension	
Mémoire de 0 à 8 Mo	
Boîtier seul	1190
40 Mo + 0 ko Ram	1790
130 Mo + 0 ko Ram	2490
210 Mo + 0 Ko Ram PROMO	2890
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 2000	
Carte contrôleur SCSI	690
80 Mo	1990
120 Mo	2490
AMIGA 4000	
210 Mo	1700
340 Mo	2270
AMIGA 1200	
Disque dur 2"1/2	voir ci-dessous
OVERDRIVE	voir ci-dessous

EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

1 Mo	2 Mo	4 Mo
1290 F	**1690 F**	**1990 F**

DISQUE DUR INTERNE

Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

80 Mo	120 Mo	170 Mo
1590 F	**1990 F**	**2190 F**

DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2
connecté sur port PCMCIA.

40 Mo	130 Mo	245 Mo
1590 F	**1990 F**	**2490 F**

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	110
Souris mécanique 400 dpi	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500 PROMO	390

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur	100
Câble imprimante	100
Boite de rangement 75 disquettes	100
Boite de rangement 100 disquettes	150
Adaptateur Multisync	150

LECTEURS

Ext. A 500/600/1200 PROMO	490
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1190
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC
CD ROM A1200	1990
CD ROM A4000	2490

SON

Digital Sound Studio Plus	990
Home Music Kit PROMO	340
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290
Carte Sunrize	4990

MONITEURS

1085S	1290
1084S	1590
1942	3290
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990
Scanner 256 T Gris PROMO	1590
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK	
G Lock PROMO	3390
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690
DIGITALISATEURS	
V LAB 1200	3490
VIDI AMIGA 12	890
DCTV PROMO	1990
VIDI 12 RT	1490
VIDI 24 RT	2490

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle	
STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR LC 24-200 C	3290
STAR SJ 144	4390
CANON BJ 10 SX PROMO	1790
CANON BJ 200	2290
CANON BJ 600	4690
H.P Deskjet 510	2190
H.P Deskjet 550 C	4290
H.P Laser JET 4L	4950

MODEM

Sporter 14400Bd	1990

CARTE ACCELERATRICE

A1230 Turbo+	2790

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK BASIC

DE LUXE PAINT IV AGA	790 F
DIGITA WORDWORTH	590 F
DIGITA PRINT	490 F
OSCAR	250 F
DENIS	250 F
MANETTE DE JEU	120 F
TAPIS SOURIS	30 F
10 DISQUETTES VIERGES	36 F
Valeur totale	2556 F

PACK DESSIN

SCANNER 256 TONS DE GRIS	1590 F
PERSONNAL PAINT	450 F
PAINTER 3D	450 F
STYLO SOURIS	310 F
MANETTE DE JEU	120 F
TAPIS SOURIS	30 F
10 DISQUETTES VIERGES	36 F
Valeur totale	2986 F

AMIGA 1200



Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

Avec Pack Basic **2790 F**

Avec Pack Dessin **4190 F**

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Dessin
80 Mo	**3690 F**	**4190 F**	**5590 F**
120 Mo	**4190 F**	**4690 F**	**5990 F**
170 Mo	**4390 F**	**4890 F**	**6190 F**

AMIGA 4030



Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 4 Mo
W.B. 3.0

Sans Disque dur
Sans Pack
7990 F

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Dessin
120 Mo	**8990 F**	**9390 F**	**10790 F**
210 Mo	**9290 F**	**9690 F**	**11090 F**
340 Mo	**9890 F**	**10290 F**	**11690 F**

AMIGA 4040



Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

Sans Disque dur
Sans Pack
13590 F

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Dessin
120 Mo	**14690 F**	**14990 F**	**16490 F**
210 Mo	**14990 F**	**15290 F**	**16790 F**
340 Mo	**15590 F**	**15890 F**	**17390 F**

NOUVEAU LA CONSOLE DE L'ANNEE !!!

AMIGA CD 32

+ 4 jeux + 1 manette = **2790 F**

JEUX DISPONIBLES		CASTLES II	299 F	MICROCOSM	399 F
PINBALL FANTASIES	320 F	PIRATES GOLD	299 F	**NOUVEAUTES ANNONCEES**	
LABYRINTH OF TIME	229 F	JAMES BOND 2	299 F	LOTUS TURBO TRILOGY	299 F
TROLLS	299 F	MORPH	299 F	AMIGA CD AMERICAN FOOT	299 F
WHALE'S VOYAGE	299 F	ALFRED CHIKEN	299 F	SEEK & DESTROY	259 F
NIGEL MANSELL	299 F	CAPTIVE 2 / LIBERATON	349 F	DANGEROUS STREETS	229 F
ZOOL	299 F	D. GENERATION	269 F	SUMMER OLYMPICS	299 F
DEEP CORE	299 F	OVERKILL & LUNARC	299 F	SURF NINJAS	299 F
ARABIAN NIGHTS	149 F	SENSIBLE SOCCER 92/93	249 F	JURASSIC PARK	249 F

CARTE FULL MOTION VIDEO .... 1690 F CONTROLE PAD .... 190 F

OCCASIONS

AMIGA 500	**900 F**	Moniteur 1083S	**900 F**
AMIGA 600	**900 F**	Moniteur 1085S	**900 F**
AMIGA 500+	**1000 F**	Moniteur 1084S	**1000 F**
AMIGA 2000	**1500 F**	Moniteur SVGA	**1200 F**
Lecteur 3" 1/2	**250 F**	Extension 512 Ko	**120 F**

LOGICIELS

GRAPHIQUES

Brillance	1600
De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690
MUSIQUE	
BARS et PIPES JUNIORS	990
BARS et PIPES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	490
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	**3,60 F**	**3,30 F**	**3,00 F**	**2,80 F**
3"1/2 DF HD	**5,90 F**	**5,40 F**	**5,00 F**	**4,60 F**

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois** *
- **REPRISE de votre ancien matériel** **
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

LE TOUR DU MONDE DE L'AMIGA

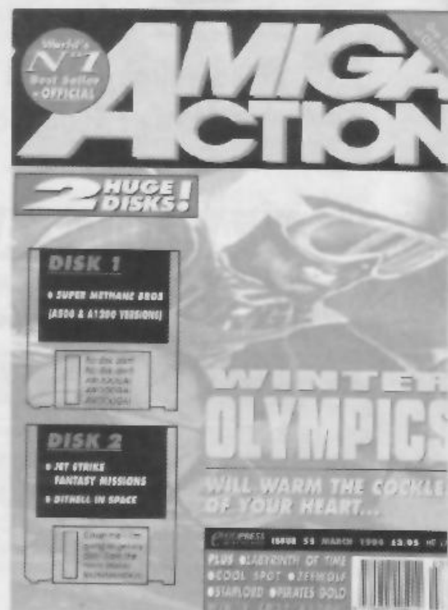
Le marché Amiga britannique est de loin le plus fructueux du globe. Le chiffre de 1 million de machines, dépassé depuis un an déjà, en aura fait sursauter plus d'un. Ce "détail" étant connu, il est très facile d'expliquer la profusion dans les kiosques de la perfide Albion, des titres dont le sujet est la machine de Commodore.

On comprend également pourquoi leur pagination ne descend jamais en-dessous de 100 pages et pourquoi le noir et blanc est sujet à l'exclusion. Du coup, les éditeurs et les constructeurs lorgnent d'abord sur le marché anglais avant de s'attaquer au marché français, et avant même d'aborder le nouveau continent qui est en fait un eldorado informatique que pour Sega et les compatibles PC.



Amiga Shopper (GB)

De tous les magazines Amiga britanniques, celui-ci est le plus pratique. Les quelques 108 pages d'Amiga Shopper guident l'utilisateur dans les domaines de la programmation système ou classique, de la vidéo, du workbench, des télécommunications et des logiciels éducatifs. Les tests d'utilitaires commerciaux sont laissés au grand frère Amiga Format. Possesseurs de CD[32] réjouissez-vous, votre console peut désormais recevoir un clavier, un lecteur de disquette, une imprimante et une extension mémoire (le tout en même temps ?) grâce au module SXI de Microbotics. Si je vous dis 1.2, 1.3, 2.0, 3.0, et vous demande le numéro complémentaire que me répondez-vous ? Vous l'aurez compris, le workbench 4.0 est en route et, d'après les rumeurs recueillies par Amiga Shopper, devrait être lancé à la fin 94 et sera destiné uniquement aux systèmes équipés de disque dur... Le domaine public voit naître un nouveau langage : le E. "Heu ?, dirons certain, mais qu'est-ce que c'est ?". l'E est, heu, un langage de programmation qui se rapproche beaucoup du C. Sa principale qualité est sa vitesse de compilation. Le reste serait une énumération de détails très techniques auquel je vous avoue franchement ne rien comprendre. Sachez simplement que Jason Hulance, testeur, a grandement apprécié l'E. Si vous êtes programmeur passionné et confirmé, étant donné la gratuité du logiciel (dans la collection Fred Fish), je ne vous conseillerais qu'une chose : procurez-vous l'E !



Amiga Action (GB)

Si certains éditeurs français ou outre-manche avaient misé sur "l'inviolabilité du support CD", leurs plans devront être révisés puisque d'après la Fédération Internationale de l'Industrie Phonographique (IFPI en Anglais) 700 000 "faux" CD ont été produits ou importés en Grande-Bretagne en 1992 alors qu'en 1991 pas une seule copie n'avait été recensée. Ce piratage revêt une forme différente de celui qui touche le support disquette. Il est beaucoup plus sournois et subtil : les utilisateurs comme les revendeurs ne distinguent pas un CD pirate d'un CD original. Et ceci est valable aussi bien pour les CD-ROM que pour les CD audio et vidéo. Mais à ce stade là, c'est tout bonnement une industrie parallèle. Les nouveaux corsaires emploient en effet un matériel de haut niveau. De leur côté, les forces du bien planchent sur un système qui permettrait d'imprimer une image holographique sur le CD, le rendant ainsi (oserais-je dire "virtuellement" ?) incopiable car on pourra ainsi distinguer le CD "officiel" d'une copie illégale.

Amiga Computing (GB)

Shocking ! Le cyber-sex n'est peut-être pas encore la révolution érotico-ludique que l'on croyait mais il reste tout de même un sujet très vendeur.

Connaissant le puritanisme britannique, un dossier sur la pornographie et ses jeux vidéos ne peut que faire grimper en flèche les chiffres de vente d'Amiga Computing. Heureux possesseurs de CD³2 équipée FMV, vous pourrez bientôt vous procurer les CD-Vidéo de "A la poursuite d'Octobre Rouge" (avec Sean Connery) et de "Patriot Games"(avec Harrison Ford). Je précise au cas où vous n'en auriez rien à cirer que ce sont deux films et deux acteurs que j'affectionne particulièrement. Ceci étant dit, c'est au tour des utilisateurs d'Amiga 4000 de se réjouir, ou plûtôt devrais-je écrire "Amiga 400000" puisque disponible en avril 94 en Angleterre, une carte d'extension construite autour d'une technologie Risc et connectable sur le port Zorro, fera que leur machine qui habituellement tourne à une vitesse de 18 mips (Millions d'Instructions Par Seconde) se verra propulsée à 1 200 mips (!). Le problème posé par ce hardware, en dehors de son prix, est son incapacité à accepter la plupart des logiciels... Toutefois, un driver assurera la compatibilité avec Real 3D 2, Vista Warp, ADPro, Imagine et Alladin. Le nom de cette carte : Warp. Dans la rubrique "Quoi de neuf aux Etats-Unis", on apprend de la bouche de Lew Eggebrecht, directeur technique de Commodore Inc., que la compagnie a envisagé la production d'émulateurs CD³² pour PC et Macintosh. Ca fait du bien de rire, parfois. Il faut dire qu'aux USA, et d'après Commodore, la console marche bien : 100 000 unités se seraient vendues et les chiffres de 300 000 à 500 000 unités sont avancés pour 1994. A titre de comparaison, sachez que la fameuse 3DO culmine, ou plutôt fulmine, à 12 000 exemplaires. La 3D sur Amiga vient de faire un pas de géant grâce à Crestline Software. Cette société américaine commercialise une série d'objets 3D pour Imagine et Lightwave intitulée "Humanoid". Un homme, une femme et un enfant sont représentés en 3D dimensions avec un réalisme à couper le souffle. Ils marchent, ils courent, sourient, sont étonnés, tristes ou ont peur, et peuvent "morpher" entre eux. Du jamais vu sur une machine Commodore, même sur C64.

CU Amiga (GB)

Ni les professionnels, ni personne encore ne sait définir correctement ce qu'est le "multimédia". Mais en attendant de tomber d'accord sur une définition commune, CU propose d'éviter de se perdre dans ce "pays des

Issue 71 ● March 1994 ● £3.25
AMIGA
COMPUTING
The PORNBROKERS
SUPERB!
Professional 3D graph plotting program with ProDraw and PostScript support
Cross border sex the electronic way
JcGRAPH
PLUS: Ron Thornton interview ● Upper Disk Tools
Humanoids ● Emplant ● BJC-600 ● Monitors

merveilles". C'est le pretexte à un dossier très bien ficelé qui aborde le sujet sous toutes ses coutures : les softs, les applications concrètes, le plan complet du développement d'une application multimédia, etc. Deux produits français sont à l'honneur ce mois-ci : le populaire Overdrive, disque dur externe de la société Archos, et TV Paint 2, logiciel de création et de retouche graphique en 24 bits, de la société Tecsoft. L'arrivée de Typesmith 2.0 sera sûrement applaudie des mains et des pieds dans les milieux de la PAO Amiga puisqu'il permet de convertir une police de caractères bitmap (c'est-à-dire du genre qui devient pas belle quand on l'agrandit - beurk) en police vectorielle (qui elle reste toujours fine et gracieuse quelle que soit sa taille). D'après le bedonnant David Pleasance, les ventes de CD^{32} ont finalement dépassé celles du Méga CD de Sega. CU le mois dernier annonçait que le projet du lecteur CD-ROM pour A1200 était abandonné. Info ou intox ? Impossible de savoir, les rumeurs fusent de partout et même dans les milieux autorisés on n'osent plus s'autoriser à penser. Toutefois, terminons sur une bonne note : Commodore France nous a confirmé la mise en route de la production du lecteur pour mi-mars. La disponibilité de la chose devrait donc se situer, allez soyons large, en mai-juin. Comme dit mon radiologue : "Ne bougez plus, ne respirez plus... Respirez". Ouf !

Amiga World (USA)

AW a l'habitude de sortir en fin de mois en post datant ses numéros. C'est à dire que le numéro indiqué comme étant celui de mars est en fait celui de février et ainsi de suite. Pour réparer cette erreur, nous délaierons donc d'un mois chaque numéro d'Amiga World. Et hop. On prétend que le succès de l'Amiga aux USA est uniquement lié au Vidéo Toaster de Newtek. Le Vidéo Toaster est une sorte de dongle géant qui permet des effets vidéos en temps réels et grâce à des logiciels dédiés, permet aussi de rendre l'Amiga hyper-compétitif face aux stations de travail professionnelles. Si trouver un Amiga dans un studio de télévision peut paraître encore étonnant en France, aux Etats-Unis, c'est d'une banalité à mourir. Signalons que le Vidéo Toaster est un matériel adapté uniquement au format NTSC américain. Des rumeurs courent selon lesquelles une version européenne serait en développement. En attendant, il serait dommage de se passer d'un logiciel comme Lightwave. "Vague de lumière", n'est-ce pas un nom poètique pour un logiciel de 3D pur et dur ? Newtek soit loué, grâce au logiciel Lightrave qui émule le Vidéo Toaster, Lightwave peut-être utilisé sans le hardware précité. Je ne donnerais qu'une seule caractéristique de ce logiciel : l'effet "flare". Quoi ? Où ? Comment ? Lorsque vous pointez l'objectif de votre caméra vidéo ou de votre appareil photo à proximité d'une source lumineuse le passage de la lumière par les différentes lentilles créer des formes géométriques parasites mais heureusement éphémères. On peut considérer cela comme un défaut du matériel. Et bien Lightwave reproduit ce défaut, ajoutant ainsi encore plus de réalisme à la synthèse d'image. Mais il n'y pas que le test du Toaster 3.0 dans ce numéro d'avril, heu de mars non de... Bref. Il y a également les 14 pages de pubs mensuelles de Creative Labs. Un reportage nous fait découvrir comment l'Amiga est utilisé dans les écoles et universités américaines. De l'éducation traditionnelle aux calculs de physique ou aux cours d'anatomie des universitaires en passant par l'aide à l'apprentissage et au développement de jeunes enfants sourds, on finit par croire que l'Amiga porte bien son nom. La question est de savoir si le féminin a été délibérément choisi ? Pourquoi "Amiga" et non pas "Amigo" ? Commodore a dû décider de jouer sur des valeurs affectives, voire même, j'ose le dire, maternelles. D'ici à ce que je vous prouve que chaque utilisateur entretient une relation oedipienne avec son Amiga, il n'y a qu'un pas que je franchirai le mois (le moi ?) prochain.

Rachid Ouadah ■

FACILE

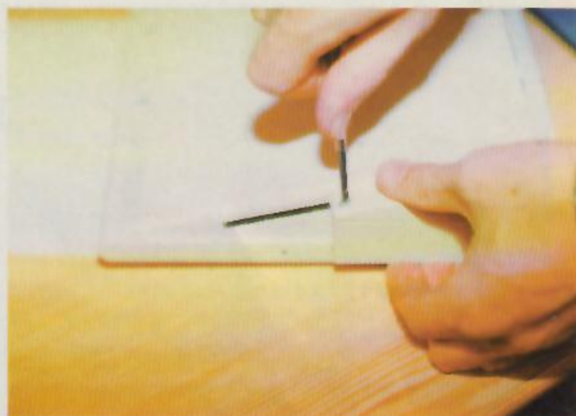
INSTALLER UN DISQUE DUR DANS L'AMIGA 1200

Par Frédéric Pierron

On peut avoir plusieurs raisons de vouloir monter soi-même son disque dur : la garantie de l'Amiga est terminée et l'on souhaite économiser les frais de montage, un petit copain nous a fait cadeau du vieux disque IDE de son PC taïwannais, ou le premier revendeur agréé Commodore est situé à 25 kilomètres de la maison. Pas de panique, l'opération n'est vraiment pas compliquée. Il vous faudra juste être attentif, méticuleux et soigneux. Bagatelle !



1 Débranchez l'ensemble des prises connectées à votre Amiga 1200. Ne forcez pas, certaines sont vissées. Faites-vous un plan de travail net (un carré au moins égal à la largeur de l'Amiga 1200). Il vous faut seulement un bon tournevis d'électronique cruciforme ou plat. Attention, en montant vous même le HD, vous allez perdre la garantie SAV gratuite.



2 Dévissez les huit petites vis se trouvant sous l'Amiga. Attention, certaines sont d'un type particulier, prenez le temps de noter de quel endroit vous venez de les retirer. Mettez les en lieu sûr pour ne pas les perdre. Ne les confondez pas avec les deux ou quatre vis fournies avec votre disque dur. Soyez calme et précis : les choses sérieuses commencent.

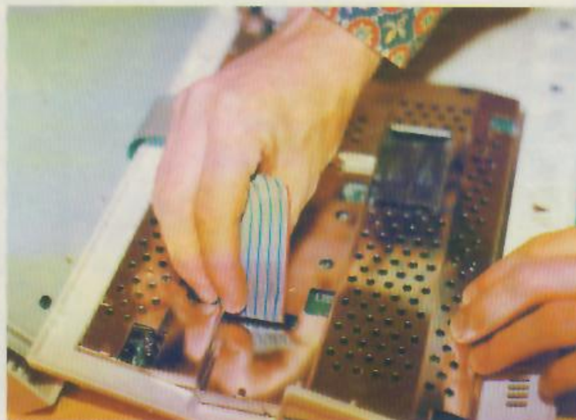


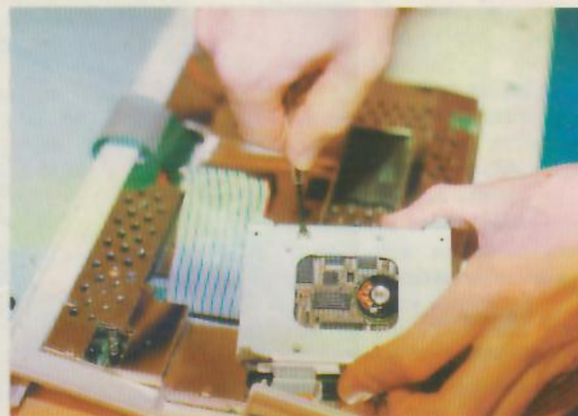
3 Le capot de l'Amiga n'est plus solidaire du reste de la machine. Retournez l'ensemble en prenant bien garde de retenir les différentes parties (capot, clavier, fond) ensemble, sinon catastrophe, vous n'aurez plus qu'à faire chauffer le fer à souder ... Ne rien laisser sur la moquette pour éviter l'électricité statique qui détruit certains composants électroniques.



4 Soulevez délicatement le capot. Attention à ne pas être brusque au point d'arracher les fils reliant les trois leds à la carte mère !! Quant au clavier, il est enfiché à l'avant dans des supports plastiques. Repoussez-le vers l'arrière puis retournez-le à l'envers sur le capot en faisant attention aux différentes connexions (une nappe à gauche).

FACILE

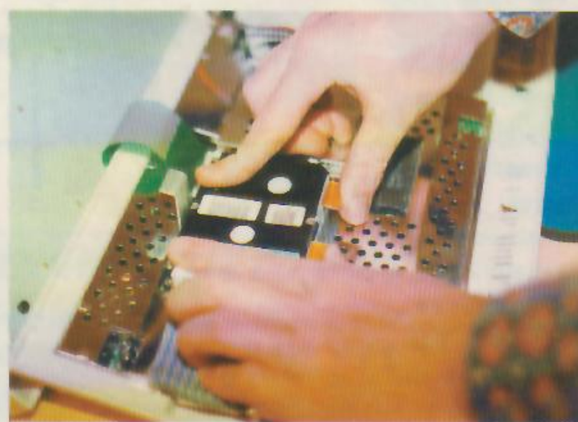




5 Enfichez la nappe de votre HD dans les connecteurs se situant sur la carte-mère. Ne forcez pas. Appuyez au centre de la fiche le plus uniformément possible. N'appuyez pas trop fort, certaines nappes de fils sont fragiles et les fils de cuivre pourraient s'abîmer en cas de pression trop forte. Si ça casse, pas de panique, ce n'est pas trop cher.

6 Vissez le support du HD que vous aurez retiré sans forcer de la carte mère (il est clipé, il se retire en soulevant doucement d'abord la partie avant puis la partie arrière. Ne forcez pas, il tient à peine). Vissez les deux ou quatre vis fournies avec votre HD pour maintenir le disque dur sur son support. Inutile de visser comme un malade, ça tient.





7 Enfichez la nappe de fils dans la connexion prévue sur la gauche du HD. Placez la liasse le plus à droite possible si vous disposez de plus de pins mâles qu'il n'y a de prises femelles sur la fiche de la nappe. Il doit rester des petits pins (piquants) sur la gauche. Ne forcez pas, appuyez sur la fiche uniformément. Relire ce paragraphe deux fois.

8 Remettre le support du HD (et le HD vissé dessus) en place. Enfoncez l'arrière puis appuyez un coup sur l'avant mais pas trop fort. Cela se fait sans heurt. On doit entendre un léger “clic” qui indique que l'ensemble est enfiché correctement. Vérifiez que l'ensemble tient bien et qu'il ne risque pas de se balader dans le 1200 une fois tout revissé.

FACILE

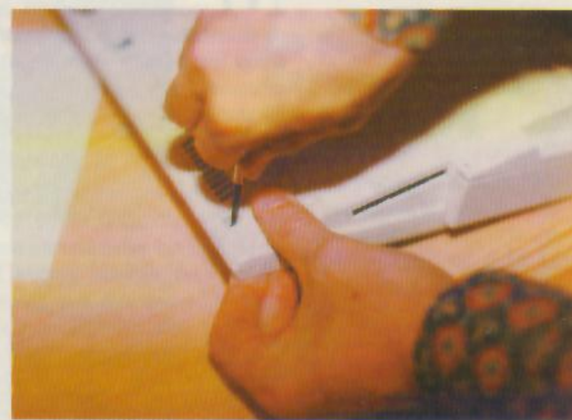




9 Aplatir la nappe de façon à ce qu'elle ne gène pas le clavier sous laquelle elle viendra se placer. C'est un peu comme de la pâte à modeler, donnez lui la forme qu'il convient. Attention à ne pas la triturer quand même dans tous les sens : c'est fragile. Rabattez-la sur le HD, c'est la position préférée des installateurs agréés : elle ne peut plus bouger.

10 Remettre le clavier en place. Observez à l'avant : il y a une petite encoche dans laquelle vient se nicher précisément un petit carré plastique moulé sur le fond de l'A1200. Cela permet de centrer le clavier. Veillez à ce que la partie métallique s'insinue sous les petits rebords blancs du fond. Attention au fils et aux nappes connectés au clavier.





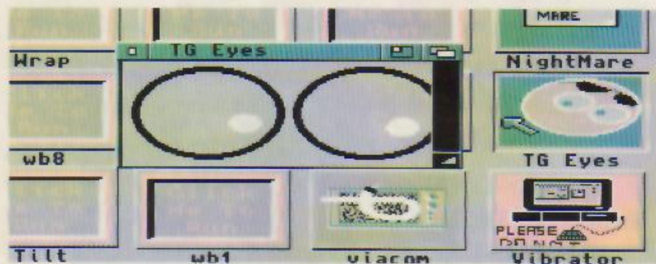
11 Remettre le capot en place. Ne forcez pas. Engagez l'arrière puis l'avant, vous devrez entendre un ou deux petits clics indiquant que le capot redevient solidaire avec le fond. Faîtes attention aux fils des leds, ne les écrasez pas. Surveillez aussi le bouton d'éjection du lecteur, il est fragile. Vérifiez que rien n'est de travers, que tout est joint.

12 Retournez l'ensemble en pinçant le tout. Revissez en commençant par l'avant : rapprochez le capot du fond en les pinçant de deux doigts. Vissez sans forcer, à la main ou avec un tournevis électrique qui débraye automatiquement. N'oubliez pas : huit vis. Rebranchez le tout. Voilà, c'est fait, il ne reste plus qu'à formater le HD (cf. AmigaRevue n°63).

SPÉCIAL CD

Le Compact Disc est le nouveau support à la mode. On peut y stocker jusqu'à 650 Mo d'informations, soit l'équivalent d'à peu près 800 disquettes.... C'est l'idéal pour synthétiser sur un seul disque, une collection entière de Domaine Public.





Mais Amiga Revue pense à tout le monde : suite à une demande accrue de votre part, la société de distribution Attila met à votre disposition une série d'utilitaires et de programmes qui pourront vous rendre d'immenses services si vous pratiquez "la radio amateur". Nous ne pourrons évidemment pas détailler ici tous ces logiciels, nous nous contenterons d'attirer votre attention et de vous faire savoir que ces programmés sont disponibles. Pour de plus amples informations, n'hésitez pas à contacter Attila DP, dont vous trouverez les coordonnées dans le Bottin, page 96.

Portant le nom de "A-Rug" (Amiga Amateur Radio User Group Disks), la collection en question comporte plusieurs types d'utilitaires. Elle contient un lot de programmes destinés à la communication par modem comme par exemple Access (A-Rug 15). Access est un programme de communication pour votre modem qui comblera quiconque pour peu qu'il s'intéresse aux 'comms' (auteur: Keith Young). D'autres comme Turbo-Fax v2.0 ou bien encore TelFax Amiga vous permettrons d'envoyer et de recevoir des fax (images, éxecutables...). Des montages électroniques sont également fournis pour fabriquer votre propre modem ou bien votre interface série pour l'utiliser avec Tel-Fax.

La collection contient par ailleurs des programmes plus spécifiques aux radios amateurs. Yaesu FT-757GX vous offre la possibilité de rentrer, d'éditer, de lire des fréquences radios. Possédant le Yaesu FT-757GX et une interface RS-232, le programme pourra le piloter et lui faire rechercher une fréquence par exemple. Logbook quant à lui va conserver l'indicatif d'appel, l'heure, la fréquence, le nom etc...

Elle offre également un tas de petits utilitaires comme par exemple sur la disquette A-Rug 9 qui vous dit tout sur le code Morse, les BBS Amiga ou encore les trajectoires de satellites.



Les DP qui ne servent à rien

Juste histoire d'être à la mode, faisons comme tout le monde et parlons d'utilitaires qui ne servent à rien mais qui ont tout de même un mérite, celui de nous faire rire : j'ai nommé les Hacks. A la base ce sont de petits programmes qui, pour la plupart amusants, vont vous faire craquer...



Commençons tout d'abord par Bugs, c'est un petit programme qui laisse apparaître des petites bestioles sur votre Workbench et qui dévorent tout sur leur passage. Le programme Eaters effectue la même chose mais les petites bêbêtes sont plus petites. Hole fait dis-



paraître le pointeur de votre souris lorsque vous cliquez sur la fenêtre. MoniDie simule (c'est plus vrai que nature) une panne de moniteur. Enfin, le célèbre TGEyes ouvre une fenêtre avec des yeux énormes qui suivent du regard votre pointeur. La liste est loin d'être exhaustive mais la place fait défaut, je vous convie donc à explorer le DP qui contient plein d'autres petites merveilles comme celles-ci.

Les CD

Vous pouvez déjà trouver la série entière des Fred Fish (les Cam c'est pour bientôt !), mais en plus, on trouve aussi toutes les autres collections comme celle de 17 bits, ou bien encore un CD qui contient tous les programmes plus intéressants du serveur AmiNet.
C'est alors que se pose le problème : comment vous présenter pratiquement 6 GigaOctets de données (qui m'ont été gentiment prêtés le temps de vous les présenter par la société Phoenix DP) sur deux pages alors que d'habitude, j'ai du mal à y caser la description de dix disquettes ?
La description, comme vous vous en doutez, sera brève et incomplète, mais je vais tout de même essayer de vous mettre l'eau à la bouche. Ce mois-ci nous allons survoler cette montagne d'informations, nous y reviendrons un peu plus en détail dans le prochain numéro. Soyez patients, toutes les bonnes choses se font attendre...

17 bits Software Collection.
Editeur : Almathera

Ce double CD réunit à lui tout seul quasiment toute la série de disquettes allant de 1 à 2301. Pour ceux qui ne la connaîtraient pas, je leur rappelle que **17 bits** Software est une célèbre collection de DP anglaise.
Sur ces deux CD, vous trouverez donc une large gamme de jeux, animations, démos, images, clip-arts, modules musicaux, samples sonores, utilitaires, programmes de finances et encore des utilitaires... Les démos les plus classiques réalisées par les plus grands groupes au monde comme LSD, Anarchy, Phenomena, Red Sectors, Silents, Alcatraz, Crusaders, Rebels, Melon Design et beaucoup d'autres, s'y trouvent également. L'inconvénient de ces deux CD est que vous êtes obligés de désarchiver chaque fichier sur une disquette, aucun programme ne peut être lancé directement à partir du CD.

17 bits Software Continuation.
Editeur : Almathera
Ce compact n'est que la suite logique du précédent, il contient la suite de la collection, mais aussi beaucoup de petits trucs en plus. On y trouve les meilleures sélections des collections Assassins, Amigan, Arug et N.Z. Tous les plus grands jeux y sont regroupés, ainsi que les animations, les clip-arts et les logiciels sur l'astrologie. Il contient aussi des modules musicaux et des samples sonores et surtout les meilleures démos de l'année 1993 des goupes Silents, SpaceBalls, TRSI, Andromeda, Sanity, LSD et bien d'autres...

The Demo Collection I.
Editeur : Almathera

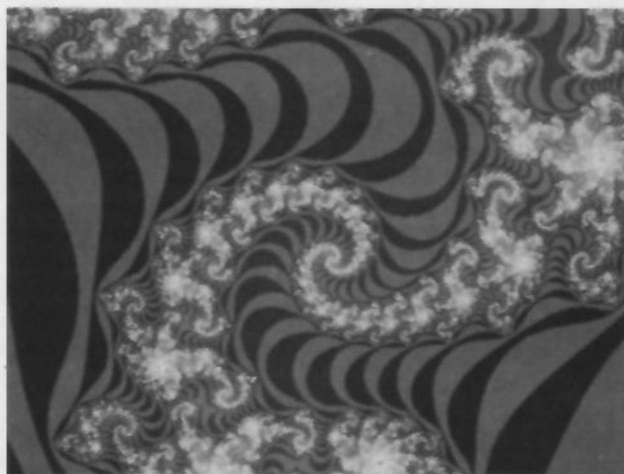
Encore 650 Mo de données toutes aussi intéressantes les unes que les autres. Il contient des douzaines de jeux du DP ou en shareware. Il vous offre la possibilité de créer vos propres musiques avec Protracker en vous fournissant plus de 4 000 samples ainsi que 1 000 morceaux de musique déjà tout faits. Vous pouvez contempler aussi des tonnes de démos et d'animations. Vous avez un doute quant à l'achat d'un logiciel commercial, vous ne savez pas s'il va vous convenir ? Il suffit de demander et d'aller voir toutes les démos de logiciels que le CD vous propose. Vous réalisez des oeuvres personnelles, vous avez besoin pour cela de fontes, d'images ou bien de cliparts, vous avez tout ce dont il vous faut. Il ne vous reste plus qu'à les choisir et croyez-moi, ce n'est pas gagné d'avance car le choix est vaste.

The Demo Collection II.
Editeur : Almathera

Voici la suite du CD Demo I. Il y a encore plus de jeux, plus d'animations. Pour vos créations musicales, il vous apporte encore 6 000 samples de plus au format IFF utilisables directement avec votre logiciel de musique préféré. Si vous êtes paresseux, vous avez également le choix de les écouter car vous avez comme 2 000 modules au format Protracker avec les players de modules aussi variés soient-ils. Vous aimez la musique et l'image, vous avez les meilleures démos ainsi que plus d'une centaine d'images au format IFF... ouf !

The Public Domain Collection.
Editeur : Almathera

Après le multimédia, passons au DP proprement dit. Ce premier disque contient une grande partie de la fameuse et incomparable collection de Fred Fish. Toutes les disquettes y sont, depuis la première jusqu'à la numéro 660. Tous les programmes dont vous avez souvent entendu parler mais que vous n'avez jamais eu entre vos mains s'y trouvent, tous réunis sur un même



petit CD. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Fred Fish (honte à eux), je rappelle que vous pouvez y trouver des logiciels sur n'importe quel thème : la programmation, la bureautique et le domestique, la finance personnelle, les jeux, les télécommunications, les images, la musique, etc... On y trouve tout ce que l'on cherche.
Les volumes II et III contiennent en plus d'autres collections, telles que les JAM, ou encore AB20.

The Aminet CDROM.
Editeur : Walnut Creek CD-ROM

On garde le meilleur pour la fin. Voici un résumé sur CD de ce que l'on trouve sur les BBS (Bulletin Board Systems) plus communément désigné par le terme de serveur. C'est en fait un receuil des meilleurs logiciels que l'on puisse trouver sur le serveur Aminet. Il propose des centaines d'utilitaires comme le GNU (compilateurs C/C++), des éditeurs, des traceurs de fonctions mathématiques ou encore des programmes de télécommunication et de modem. On y trouve aussi des centaines de démos de logiciels commerciaux ainsi que des tas de jeux en tout genre. Pour les programmeurs et les passionnés d'électronique il y a aussi beaucoup de documentations sur l'Amiga et son hardware ainsi que les sources des programmes.

Pour se détendre il propose aussi une large sélection de musiques et d'utilitaires pour les jouer.

Carlos Récatala ■

LES NEWS

Voici une liste plutôt exhaustive des dernières nouveautés parues dans les collections les plus célèbres du moments. Reportez-vous à l'encadré Index et au Bottin d'Amiga Revue pour savoir où vous les procurer.

Cam

Cam 837, Graphique

Acad2Im. Auteur : Christopher Potter
Acad2im est un programme d'utilisation très simple qui vous permet de convertir les fichiers DFX au format Imagine 2.0. Binaire seulement.

Bview 1.02. Auteur : Joeri Alberty
Bview est un viewer d'images IFF ILBM possédant une interface graphique pour le kickstart 37.175 et plus, il supporte l'ECS et l'AGA. Binaire seulement.

FastJPEG v1.0. Auteur : Christoph Feck, Tower-Systems
C'est un petit utilitaire permettant de visualiser les images au format JPEG. Il a été conçu dans le but d'être rapide et de qualité. Contrairement à la plupart des autres programmes, il propose un "dithering" rien que pour le plaisir des yeux. Une version spéciale pour les machines AGA est incluse. Binaire uniquement.

MainActor v1.21. Auteur : Markus Moenig
MainActor est un package d'animation contenant différents modules pour divers formats d'images et d'animations. Vous pouvez créer, éditer, jouer des animations de n'importe quelle taille. Un port arexx est également prévu. Binaire uniquement.

Shelly v1.0. Auteur : Randolf Schultz
Shelly est un petit outil vous permettant de générer des objets en 3D pour POV 2.0 et Real3D 2.0. Les sources en C sont inclus.

StarfieldCreator v1.0. Auteur : Jim Steele
StarfieldCreator permet de créer des formes sphériques en 3D au format Vidéoscape. Ils peuvent être utilisés directement en "LightWave" et convertis en d'autres formats. Il peut générer des formes sphériques et hémisphérisques ainsi que des volumes. Binaire seulement.

Cam 838, Education

Fudgit v2.33. Porté sur Amiga par Lutz Vieweg
Fudgit permet de manipuler des colonnes complètes de nombres en tant que vecteur arithmétique. C'est également un interpréteur d'expressions comprenant la plupart de la grammaire du langage C sauf les pointeurs. Les sources sont inclus.

MindRexx. Auteur : Arthur T
Murray Mind.rexx est un essai d'implémentation du modèle linguistique pour l'intelligence artificielle (AI) qui se trouve dans le répertoire "Mind" de l'Amiga Library Disk".

Prime. Auteur : Bob Rye
Ce programme prend un argument du cli (un nombre) et calcule les nombres premiers. Il a été programmé pour rivaliser avec les autres et en faire le programme en C le plus rapide. Binaire seulement.

Cam 839, Audio

DASModPlayer v2.1a. Auteur : Pauli Porkka
DASMP est un programme pour jouer les différents types de modules. A l'origine DASMP devait reconnaître uniquement les modules PT/NT/ST. Pour la version 1.63, d'autres formats de modules furent ajoutés. Pour cette version 2.0, il s'est vu doté d'une interface graphique. Binaire seulement.

DTL v2.0. Auteur : Darren Schebek
DES-Tracker est une librairie système utilisée pour jouer des modules musicaux. Il peut-être employé dans des applications multimédia mais aussi dans tout type d'application. DES-Tracker s'installe très facilement, son utilisation est très simple et il possède de plus des exemples de programme (avec les sources) qui vous montrent comment utiliser cette librairie dans vos réalisations. Il fonctionne avec tous les types d'Amiga. Il alloue les pistes audio en se servant du device audio. Binaire uniquement.

FMsynth v3.2. Auteur : Christian Stiens.
FMsynth v3.2 est un synthétiseur software avec six opérateurs FM. Chaque opérateur possède une "waveform" et quatre "segment amplitude enveloppe". Ce logiciel est shareware. Binaire uniquement.

Pro-Wizard v1.5. Auteur : Gryzor
C'est un convertisseur universel de modules musicaux. Il peut convertir au format Protracker tous les formats de modules suivants : Pygmy-Projects 'Extension' musicdémo, les modules des dernières démos Kefrens ainsi que la plupart des formats ProPacker, ProRunner et Promizer. La documentation est en français et en anglais. Binaire uniquement.
Cam 840, Animation

Lymmlar. Auteur : nc
C'est une animation genre dessin animé au format anim5 mettant en scène les Lemmings.

Cam 841, Fontes

BujardetFreres. Auteur : Michel Bujardet
Cette fonte fut créée sur les publicités de nos ancêtres à Paris en 1900. Elle est très originale avec son air ancien. En shareware.

Chriz. Auteur : Beekus Advertising Design
Chriz est une fonte inspirée de l'écriture d'une personne. En shareware.

DinosoType. Auteur : Michel Bujardet
Cette fonte contient des dinosaures (et oui encore !) au lieu de lettres "normales". Le rendu à l'impression est très original. En shareware.

Joyeuse. Auteur : Ragnarok
Art nouveau, pseudo-gothique style pour cette fonte basé sur les caractères sur les posters allemands du 19ème siècle. En shareware.

Malabars. Auteur : Michel Bujardet
Les fontes Malabars sont d'un style relativement dur avec un léger tortillement. Au lieu d'être d'aspect solide, ces caractères sont rayés diagonalement. En shareware.

MorrisInitials. Auteur : Ragnarok
Cette fonte possède un motif floral avec des vignes qui viennent transpercer les lettres. En shareware.

PEBA Plain. Auteur : Peter Bjorknas
PEBA est une fonte PostScript. Elle est inspirée de l'écriture de l'auteur et donc offre la possibilité d'accéder à tous les caractères spéciaux de l'orthographe scandinave. En shareware.

Tempus. Auteur : Jonathan Sainsbury
Tempus est une fonte qui fut utilisée dans les titres du bouquin d'images incluant celles de Rob Day, Carl Sesto et d'autres et qui fut réalisée à the School of the Museum of Fine Arts à Boston. En shareware.

Fred Fish

FF945

EmacsStarter. Auteurs : Anders Lindgren, Bo Liljegren
Ce sont quelques utilitaires qui agrémentent l'utilisation du célèbre Emacs. Les sources en Arexx et en C sont fournis.

IFFConverter v1.12. Auteur : Matthias Meixner
C'est un programme de conversion au format IFF ILBM. La précédente version 1.11 se trouve sur la Fish 699. Les sources sont fournis.

MineRunner v1.0. Auteur : Matthias Bock
MineRunner est un jeu clone de Lode Runner. Celui-ci supporte le jeu à quatre via un adaptateur et le port parallèle. Binaire uniquement.

Orm v1.14. Auteur : Torsten Poulin
Encore un jeu qui reste dans les classiques. En effet, c'est une nouvelle version du serpent qui doit manger des grenouilles pour que sa queue grandisse tout en évitant de se l'écraser. Les sources compatibles avec Dice et Lattice sont fournis. Requiert l'AmigaDos 2.04 ou plus.

PrtSc v1.52. Auteur : Jan Hagqvist
Ce petit utilitaire permet d'imprimer l'écran en appuyant tout simplement sur la touche prtsc. Requiert l'AmigaDos 2.xx. La précédente version 1.08 se trouve sur la Fish 897. En freeware. Les sources sont fournis.

Reminder v1.20. Auteur : Matti Rintala
Reminder, comme son nom l'indique, est un pense-bête qui vous rappellera tous vos rendez-vous que vous lui aurez confié au préalable. Les sources en C sont fournis. En freeware.

FF946

AmiQWK v2.2. Auteur : Jim Dawson
Ce programme permet de lire le courrier que vous avez reçu sur les BBS hors communication. Requiert l'AmigaDos 2.04 ou plus. La précédente version 1.0 se trouve sur la Fish 907. En shareware. Binaire seulement.

DMon v1.86. Auteur : Andreas Smigielski
C'est un désassembleur et débugger à la fois. Binaire seul.

fd2pragma. Auteur : Jochen Wiedmann
C'est un utilitaire qui permet de créer des prototypes pour le compilateur Aztec C ou pour l'assembleur Aztec à partir de fichiers FD. Les sources en C sont fournis.

PriMan v1.1. Auteur : Barry McConnell
C'est un gestionnaire de priorités de tâches. Il requiert l'OS2.0 ou plus. La précédente version 1.0 se trouve sur la Fish 928. En freeware. Les sources en C sont fournis.

TrashIcon v2.3. Auteur : Mark McPherson
TrashIcon est une icône application fonctionnant sous OS2.04 qui éfface des fichiers. La version 1.4 précédente se trouve sur la Fish 871. Binaire uniquement.

Yass v1.1. Auteur : Albert Schweizer
Yass est une commodité qui permet de sélectionner des écrans. Fonctionne sous l'OS2.0 ou plus. Binaire seulement.

FF947

Mand2000D v1.102. Auteur : Cygnus Software
C'est une version de démo du programme de fractales basées sur Mandelbrot. Il fonctionne sous tous les types d'Amiga. Il possède des routines différentes pour le 68000/10/20/30/40. Il gère également le mode AGA. Binaire uniquement. Requiert l'OS2.04.

NewTool v37.195. Auteur : Michael J. Barsoom
Il permet de changer l'outil par défaut des icônes projet. Requiert l'AmigaDos 2.0 ou plus. Binaire seulement.

ScreenSelect v2.1. Auteur : Markus Aalto
C'est une commodité qui permet de passer facilement d'une fenêtre à une autre. La version précédente 2.0 se trouve sur la Fish 915. Requiert l'OS2.04 ou plus. Binaire seul. En freeware.

SMaus v1.24. Auteur : Stefan Sticht
SMaus est un utilitaire qui permet de gérer la souris et il possède une petite interface graphique. Nécessite l'OS 2.04 ou plus. Il y a une version allemande ainsi qu'une anglaise. La précédente version 1.17 se trouve sur la Fish 868. En shareware. Binaire uniquement.

SteamyWindows v1.0.Auteur : Franz Scharwz
C'est une commodité qui permet de modifier la priorité d'une tâche. Les sources en Oberon-2 sont fournis.

FF948

ADis v1.1. Auteur : Martin Apel
C'est un désassembleur 68000 ou plus qui sait reconnaître les données et les chaînes dans une portion de code. Il reconnaît toutes les instructions 68020 et 68881. Binaire uniquement.

Snoopy v1.4. Auteur : Gerson Kurz
Il permet de surveiller les appels aux librairies. Les sources en assembleur sont fournis.

VirusZII v1.00. Auteur : Georg Hormann
C'est un détecteur de virus. Il permet de vérifier tous les fichiers même ceux qui sont compressés. La version précédente I 3.07 se trouve sur la Fish 902. En shareware. Binaire uniquement.

FF949

BBBBS v6.5. Auteur : Richard Lee Stockton
Sous cette contraction peu révélatrice se cache en fait le nom de Baud Bandit Bulletin Board System. Ce programme écrit entièrement en Arexx, il utilise le terminal commercial "BaudBandit". Il vous permet de gérer complètement un serveur BBS. Il est prévu pour supporter les unités périphériques tels le CDRom ou encore d'autres unités de stockage. La version précédente 5.9 se trouve sur la Fish 883. Les sources en Arexx sont fournis.

TitleClock v2.7. Auteur : Anders Hammarquist
TitleClock est une commodité qui vous affiche une petite horloge sur le coin supérieur droit de chaque écran, sur la barre des titres. Binaire seulement.

FF950

BBDoors. Auteur : Richard Lee Stockton
C'est une collection de rexxdoors qui complète le programme BBBBS v6.5 (Fish 949). Les sources sont inclus.

bbsQUICK v6.4. Auteur : Richard Lee Stockton
Il vous permet de consommer moins d'unités téléphonique avec le BBBBS v6.5 (Fish 949). Il dispose d'une interface graphique complète. La version précédente 5.9 se trouve sur la Fish 883. Les sources en Arexx sont compris.

BusyPointers. Auteur : Dan Elgaard
Toute une collection de pointeurs pour votre souris à utiliser avec NickPrefs (Fish 780).

ClockTool v1.0. Auteur : Gary Duncan
C'est un utilitaire qui permet certaines manipulations sur le système de l'horloge que ne permettent pas les commandes habituelles. Les sources sont fournis.

Enforcer v37.55. Auteur : Michael Sinz
C'est un moniteur pour accès illégal de la mémoire sur un 68020/68851, 68030 et 68040. La version précédente 37.52 se trouve sur la Fish 912. Requiert l'OS version 37 et un MMU. Binaire seulement.

PayAdvice v3.00. Auteurs : Richard Smedley, Andy Eskelson, Robert Hart
Ce programme vous permettra d'analyser votre salaire. Binaire seulement. En shareware.

Sushi v37.10. Auteur : Carolyn Scheppner
Il permet de récupérer les sorties séries de Enforcer 2.8b ainsi que tous les autres outils de débuggage utilisant Kprintf. La version précédente 37.7 est sur la Fish 733. Binaire seulement.

INDEX

Voici la liste des logiciels présentés dans cette rubrique et le nom des distributeurs chez qui vous pourrez les trouver.
*** Les logiciels sur les radios amateurs sont distibués exclusivement par Attila DP.**
*** Les disquettes de la collection Cam, Fred Fish et DPat peuvent être commandées chez Attila, FDS, FFD, Phoenix DP, Silicone DP.**
*** Tous les CD-ROMs cités ici nous ont été très gentillement prêtés par Phoenix DP.**

DÉMOS

NOUS PARTYMES 500...

Le mois d'avril sera l'occasion de participer à 2 demo parties importantes. Les vrais passionnés n'auront aucune excuse pour s'absenter. Quant aux autres, amateurs, néophytes et curieux de tout poil, pourquoi ne pas venir jeter un coup d'oeil à cette "nouvelle" secte très étrange, comme disait l'autre ?



Nous nous vîmes 3200 personnes en décembre 93 au Danemark à la Party 3.

Saturne Party 2 (Saturne)

La première édition de cette party, française, il est bien de le signaler en cette période troublée et troublante «d'exception culturelle», s'est tenue en septembre 93. Devant le succès et la demande pressante des fans ainsi que pour des raisons d'ordre temporel, la seconde édition se tiendra en avril et ce pendant trois jours consécutifs au lieu de deux.

Tous les standards de machines seront représentés (PC, Falcon, ST) mais les compétitions se feront uniquement sur Amiga. Ces dernières se décomposent en démos (A500 et A1200 séparés), intros (mêmes conditions mais limitation de la taille du fichier compilé à 64 ko), graphisme (résolution maximum de 640x512 en 256 couleurs), et musique (module au format protracker ou en fichier exécutable). Cette année, les podiums ne comporteront que 3 marches seulement. Les prix étant proportionnels aux nombres d'entrées (50 %), ils n'en seront que plus grands.

La salle principale pourra accueillir plus de 1 000 personnes, chiffre qui, d'après les résultats de l'année précédente et mes prévisions personnelles, sera atteint (je vous rappelle que j'ai fait des études). Ceux qui ressentiront le besoin naturel de faire... dodo, pourront le satisfaire dans une salle extérieure prévue à cet effet (duvets non fournis). Ecran géant et sono 2 fois 900 000, 25 watts (what ?) seront de la party.

N'oubliez ni votre joystick, ni votre raquette de ping-pong si vous désirez participer aux compétitions sportives (tournois de Sensible Soccer et de tennis de table).

Personne ne mourra de faim durant ces trois jours (du moins on l'espère !), puisque le bar sera ouvert 24/24 h. Ceux qui auront eu la bonne idée de venir avec leur matériel (ordinateur) se verront gracieusement offrir une consommation gratuite.

Si au moment ou vous lisez ces lignes vous appartenez encore au sexe masculin, courrez vite chez votre chirurgien et vous pourrez entrer gratuitement à la party.

La Saturne Party sera également l'occasion de réaliser des économies, un généreux et prolifique revendeur sera en effet présent.

Dates : du vendredi 22 avril 94 à partir de 10h jusqu'au dimanche 24 avril à 14h.

Entrée : 100 Frs.

Lieu : 20 km de Paris. Centre Culturel de Chelles, Place des Martyrs de Châteaubriant, 77500 Chelles (France). Parking gratuit.

The Low Density Party (Therapy et Outlaws)

La nouvelle de la tenue de cette party nous étant arrivé relativement tard par rapport aux dates de bouclage du magazine nous ne pouvons que vous conseiller de vous pressez : elle se tiendra du samedi 2 avril au dimanche 3 avril de 14h à 14h à Namur en Belgique une fois.

Les compétitions se feront sur Amiga et PC. Les prix seront distribués en liquide et en hardware.

Des revendeurs seront présents et proposeront de "bonnes affaires". Parmi les animations prévues : un concert live (de qui ? Jacques Brel ?), karaoké CD[32], démos sur Super Nintendo, etc.

La Low Density Party est une party légale une fois.

Lieu : Namur, Palais des expositions, Salzines.

Dates : du 2 au 3 avril 1994.

Entrée : 500 Francs Belges (moins de 100 F), 1 boisson gratuite offerte.

Vivre une démo party

Une démo party n'est pas un salon informatique. Ce n'est pas non plus une soirée dansante. Pour comprendre comment la chose fonctionne, il faut la vivre. Y aller et faire acte de présence ne suffit peut-être pas. Non, il faut demeurer sur place pendant la totalité de la manifestation. Ce qui implique : dormir par terre, sur une table, sous une table, sur une chaise, sous une chaise, sur le tapis de votre souris, dans un sac de sport, dans la voiture, sur la mobylette, ou dormir debout comme un cheval, mais aussi crier de toutes ses forces qu'on aime ou non une production diffusée sur l'écran géant, voter, manger comme des barbares et j'en passe. Enfin, toutes ces élucubrations ne sont que ma vision des choses. Vivez une demo party comme vous le sentez !

Rachid Ouadah ■



PARLEZ-VOUS CHINOIS ?

Chers et adorés lecteurs, nous avons récemment solicité votre opinion par le biais de notre sondage. Malheureusement, ce dernier ne révèle pas la totalité de votre identité et de vos attentes. La question que nous allons donc vous poser est on ne peut plus simple : la rubrique démos est-elle trop technique ? Dans le soucis de l'adapter à notre lectorat nous avons besoin de savoir si les termes que nous employons ne sont pas trop obscurs et si c'est le cas, si nous devons définir dans un court lexique (comme ce mois-ci) les mots qui jettent un voile sombre sur votre oeil de lecteur (néophyte ?). Nous comptons sur vous.

PETIT LEXIQUE DÉMOS DIFFICILES

Asseyez-vous, préparez un café, éventuellement une aspirine, les quelques lignes qui suivent vont soit éclairer votre existence soit vous plonger dans les abîmes de souffrance de l'incompréhension. Notez tout de même que le premier cas est le but que nous nous sommes fixés.

Chanel n°5 : version améliorée du chanel n°4, plus rapide, plus resistant. Ne pas confondre avec Chamelle n°5, marque de cigarettes orientales.

Demo Party : Précisons que "demo party" est un nom composé d'origine anglaise, "demo" ne prend donc pas d'accent (alors que "une démo" si) et son pluriel est "demo parties".

Design : le concept de design dans le monde des démos n'a aucun rapport avec celui de design industriel. Le design indique la manière dont le code et les graphismes se marient.

Dragon ball : sphère représentée en glenz (cela ne veut pas dire qu'elle est invisible), et sur laquelle sont greffées des étoiles. Reportez-vous au dessin animé du même nom. Hum.

Gely cube : cube en glenz dont les arrêtes et les points réagissent d'une manière suggèrant qu'il est composé de gelée.

Glenz : se dit d'un vector (voir ce mot) transparent. La transparence n'implique pas l'invisibilité. Elle est surtout pretexte à des effets de couleurs : l'Amiga les mélange comme un peintre le fait sur sa palette pour en obtenir de nouvelles.

Goureau shading : technique qui consiste à donner du relief à une forme 3D par le biais d'un simili ombrage sur ses faces, en fait un dégradé.

Hidden part : terme habituellement employé pour désigner une partie cachée dans une démo. Cette pratique est courante, elle consiste à coder une phase de la démo qui ne sera accessible qu'en réalisant une certaine action. Exemple : appuyer sur le bouton de la souris pendant le chargement, booter le disk 2 au lieu du disk 1 etc.

Loupe sphérique : loupe sphérique.

Ping-pong : alors qu'au tennis classique les joueurs sont debout sur la table, en ping-pong celle-ci est relevée. Précisons également que la balle de ping-pong n'est pas lavable à la machine.

Poisson : animal à forme hydrodynamique lorsqu'il est vivant et à forme plutôt rectangulaire mort. On fête le dieu des poissons en avril en répétant haut et fort l'incantation "Poisson d'avril".

Trackmo : démo utilisant le trackloading.

Trackloading : système de chargement dont l'intérêt est de permettre de se passer du DOS et d'accèlèrer les accès disk. Certains jeux utilisent le trackloading (ils sont généralement programmés par des démomakers !).

Twist barres verticales : bouclez vos ceintures. Cet effet également appelé twist scroller lorsqu'il est affublé d'un texte consiste en une sorte d'entrelacement de deux "barres verticales molles et ondulant sur un rythme serpentissimeux" (excusez la barbarismisation).

Tales : une sorte de truc en forme de machin composé de plein de choses géométriques, très coloré, et qui ondule ou dont les couleurs cyclent. Effet très psychédélique. Egalement appelé "keftales" du nom de leur créateur, le groupe Kefrens. Les tales se retrouvent sous des versions plus ou moins différentes.

VBL : Vertical Blank. Le faisceau lumineux de votre moniteur redessine l'image de haut en bas environ 60 fois par seconde. On mesure la fluidité d'une animation dans une démo en "comptant" les vbls. Si un cube en 3D est dit tourner à 2 vbls, cela veut dire que le faisceau lumineux effectue deux passages avant que l'ordinateur ait fini le calcul des nouvelles coordonnées du cube et affiche ce dernier. En résumé : ça saccade. Comprenez par "ça tourne à la vbl" : "hé Roger, c'est vachement fluide dis-donc".

Vector : les Allemands aiment écrire "vektor". Un vector est tout simplement une forme vectorielle (généralement en 3D).

Toutes nos excuses si certaines définitions n'apparaissent pas ici. Certains effets sont tout bonnement indescriptibles. Le mieux que vous puissiez faire c'est tout simplement de vous procurez les démos. Car il arrive certains moments que "les mots ne suffisent plus" ("words are not enough" pour les connaisseurs...).



LES DÉMOS C'EST BON, MANGEZ-EN

Surtout si elles sont embellies d'une sauce AGA. Ben, j'crois qu'c'est clair, les démomakers, après avoir appris laborieusement à compter jusqu'à 1200 (moins laborieusement tout de même que les éditeurs de jeux...) vont maintenant bien au-delà de ce chiffre.

En haut et dessous : Numb de Movement.

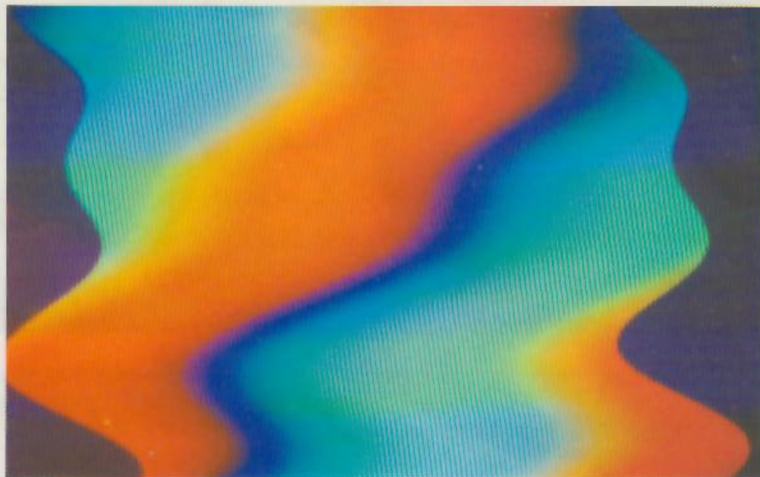
Au centre : Sonic Attack par DCS.

Le sol de ce qui était un territoire inconnu auparavant est progressivement foulé par les santiags de nouveaux colons courageux portant l'espoir d'une nation et d'un peuple à bout de bras... Rhââ ! c'est beau. Trève de métaphores, en clair et sans décodeur, on dira simplement que le nombre de productions tirant profit des capacités de l'Amiga 1200 éclipse peu à peu celui des productions sur l'ancienne génération de machines. Le glas qui sonne pour le début du commencement du départ de la fin de la mort de l'Amiga 500 ? C'est pour bientôt.



Movement : Numb (AGA)

Movement est de retour avec Numb, une trackmo parfaitement orchestrée. La patte de Movement est présente tout au long de la démo. Ici, une fois de plus, nous constatons la maturité du design et la grande qualité des graphismes d'Alex. La musique au style groovy colle parfaitement à l'ensemble. Le code est particulièrement intéressant : routine de loupe sphérique avec



effet glenz sur une image, des twists barres verticales avec des logos Movement incrustés... A noter aussi une hidden part accessible avec le bouton gauche de la souris lors du boot.

Sceptic : Agatha (AGA)

Sceptic signe ici sa première démo AGA. On y retouve des vieux effets à la sauce 1200. Facile me direz-vous, mais la mayonnaise monte quand même. C'est simple mais beau, comme les tales (cyclage de couleur sur des formes géométriques) en 256 couleurs que contient Agatha. Cette démo est sympa, mais elle l'aurait été davantage avec une musique plus entraînante et des graphismes moins pauvres.

Arise : Smells like Chanel n°5 (AGA)

Il y en a qui sont réellement inspirés lorsqu'ils baptisent leur démo. Beaucoup d'effets intéressants parsèment cette démo. Par exemple la sphère en glenz vector composée uniquement de disques ou le tunnel vectoriel de cercles concentriques. Tout tourne à la VBL, même la musique et le design c'est pour dire !

Arise : Rabbit, Besser wie has (AGA)

Oui, c'est encore eux... Avec un titre encore plus débile, Arise nous propose un nouveau cocktail : un fond de cube en points (NDLR : rassurez-vous, nous aussi on n'y comprend rien), deux doigts de damier ondulant, un soupçon d'autres octets de données. Le tout passé à la moulinette A1200 et on obtient cette démo.

Dual crew chining : Sonic Attack

Ils l'ont fait, ils ont osé. Sous pretexte d'un titre lourd de connotations infâmantes, cette production anglaise nous



envoie régulièrement sur l'écran, une espèce de hérisson chaussé de mocassins rouges se tortillant d'une manière provocatrice. Et pire encore, en bootant le disk 4, c'est une version torturée du jeu sur console avec écran de présentation "SEEGAAAA", musique et bruitages originaux et jouable de surcroît qui enflamme l'Amiga... Mais je m'égare et j'en oublie l'essentiel. Sonic Attack est un music-disk de grande



Ci-contre : Wicked Sensation de TRSI.

qualité réunissant sur 4 disks une quinzaine de modules d'une grande diversité et d'excellente facture. La partie "Mix-E-Load" est amusante : il s'agit de composer une musique en sélectionnant 16 types de percussions, de basse, et d'accompagnements qui sont joués en continu. On notera également l'effort accompli au niveau des traductions : en effet, c'est à ma connaissance la première production dont les textes sont traduits en 5 langues (Français, Anglais, Espagnol, Suédois, Allemand).
Das esta very bon. Procurez-vous Sonic Attack, voir l'autre animal là sur Amiga est déjà une curiosité (à quand "Mario Attack" ?).

Exalis : Technic Confusion

Exalis, tout jeune sur la scène Amiga, signe ici sa deuxième démo : Technic Confusion. Bien que réalisée entièrement en amos, cette démo n'a franchement pas à rougir des autres... Le code est intéressant (3D avec effet glenz et bien plus encore), les graphismes sont peu nombreux mais soignés, le design est le point fort. En somme c'est un bon deuxième essai. Nous souhaitons bonne chance à tous les membres d'Exalis. Nota : si vous désirez vous procurer cette démo. Envoyez une disquette et une enveloppe libellée à votre nom et affranchie à 4.40 F à : Religion 242 / Exalis, Wilmet Sébastien, 17 rue P.Pinton, 55110 Sivry-sur-Meuse.

Kefrens : the Fish is back (AGA)

Superbe ! Ils sont de retour, George et les autres, avec une démo spéciale AGA é-p-o-u-s-t-o-u-f-l-a-n-t-e ! Mais oui, mon cher, si votre entourage, après avoir vu cette débâcle de prouesses sur Amiga ne s'achète pas une machine AGA, il faudra veiller à lui faire greffer un cerveau ! Que dire ? C'est beau ! Les graphismes sont à tomber par terre et exploitent à merveille les capacités de la machine ! Certains sont des images de synthèse digne d'Imagina ! La musique et sublime : un mélange de jazz et de funk à la Ronny Jordan où la guitare électrique et le saxo font bon ménage. Le design est p-a-r-f-a-i-t ! Le code casserait le moral de n'importe quel coder ! Marcel vient de prouver qu'il était le maître absolu en programmation sur la scène Amiga. Dans "The fish is back", on trouve en effet un monde virtuel, tenez vous bien, en 3D ombré, mappé et texturé où l'on peut se promener en temps réel à 25 images par secondes ! Vous ne nous croyez pas ? Et bien vous avez raison, c'était l'inévitable poisson d'avril.

Rachid Ouadah & Laurent Christophe ■

Technic Confusion.



OLDIES BUT GOLDIES (2)

Du vieux, du vieux, mais du bon ! Nous poursuivons ce mois-ci avec deux "gros morceaux" : Human Target et Wicked sensation. C'est pas ça qui va nous rajeunir mais comme on dit c'est dans les vieux pots (ou les vieilles peaux ?) que l'on fait les meilleures soupes.

Melon Dezign : Human Target

Vous avez tous certainement présent à l'esprit cette première production de Melon. Cependant, pour les nouveaux (oui, toi qui viens d'acheter un A1200 chez Darty !) ce n'est pas le cas. Human Target était la première démo où l'accent sur le design était aigu, où l'on pouvait voir du gely cube et une dragon ball ! C'était aussi la première démo où Performer faisait ses armes, où l'on pouvait trouver des graphs "cheloux" de Walt et une musique sympa de Static. Bref, tout un programme ! Human target est sans doute la meilleure production de Melon. Dommage qu'ils n'aient pas récidivé dans le genre...

TRSI : Wicked Sensation

Ah ! Le World of commodore 92, souvenez-vous c'était l'émotion le charme, comme dirait Drucker... Wicked sensation c'était surtout les graphs de Peachy, le code de Wayne Mendoza et les musiques de l'excellent Roméo knight. C'était une démo de la période "j't'en mets plein la vue avec le code", où il y avait des tonnes d'objets 3D avec des milliards de faces et des tas d'ombres portées tournants "à toute berzinguuee" comme dirait Jacques Toubon. La folle époque quoi...

Les démos testées ce mois-ci nous ont été fournies par Phoenix DP et Attila DP.

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive 120 Mo .... **TEL**
Overdrive 170 Mo .... **2 190 F**
Overdrive 250 Mo .... **2 490 F**
Overdrive 340 Mo .... **3 290 F**

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68040 à 25 Mhz + 6 Mo de RAM 32 bits + disque dur IDE de 250 Mo + lecteur de disquettes Haute Densité de 1,76 Mo + Workbench 3.0 en français .... 14 990 F
Autres configurations A4000 .... nous consulter
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO .... **1 190 F**
SCAN DOUBLER : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux,, sur un moniteur VGA standard (compatible Picasso II) .... **1 690 F**
68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 .... **TEL**
68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 .... **TEL**

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ Disque Dur 80 Mo
+ Carte Mémoire 4 Mo
4 990 F

CARTE ACCELERATRICE A1200
Blizzard 1230 TURBO

Carte accélératrice 68EC030 à 40 Mhz + option 68882 jusqu'à 50 Mhz + extension mémoire autoconfig jusqu'à 64 Mo de RAM 32 bits par barettes SIMM 32 bits + horloge sauvegardée + option contrôleur SCSI2 .... **2 690 F**
Blizzard 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits .... **3 990 F**
Reprise cartes mémoires internes .... nous consulter
Blizzard 1220/4 : Carte accélératrice 68EC020 à 28 Mhz avec 4 Mo de RAM, horloge et support copro .... **2 490 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C, Citizen Swift24, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur .... **490 F**

AMIGA 1200

AMIGA 1200 .... PROMO
Disque Dur 60 Mo pour A1200 .... TEL
Disque Dur 80 Mo pour A1200 .... 1 550 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200 .... **1 950 F**
Les disques durs sont livrés complets avec vis , câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement en version A600.
Moniteur Couleur Stéréo 1085S .... **1 100 F**
Moniteur Couleur Vidéo Stéréo 1084S .... **1 390 F**
Moniteur Couleur Stéréo Multisync 1942 .... **2 990 F**
Câble péritel pour AMIGA .... **90 F**

Cartes PC Vortex

Golden Gate 486SLC pour A2000/3000/4000 : 486 SSLC à 25 Mhz, 2,5 Mo de RAM extensibles à 16 Mo, contrôleur IDE intégré, support des slots PC, option Floppy Controller et coprocesseur .... **4 490 F**
Golden Gate 486SLC2 : idem 486SLC sauf processeur 486SLC2 à fréquence interne double 25/50 Mhz .... **5 990 F**

EMPLANT : l'émulateur MAC

Emulateur Macintosh Hard et Soft. Permet le travail en couleur et en multitâche sur l'AMIGA. Options A: SCSi 2 16 bits. Option B: ports série + AppleTalk. A partir de ..... **3 190 F**
EMPLANT Deluxe avec options A et B .... **3 990 F**

Digitaliseurs ROMBO

Vidi 12 : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps réel et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA .... **890 F**
Vidi 12 RT : version Temps Réel du Vidi 12 .... **1 490 F**
Vidi 24 : digitaliseur 24 bits Temps réel jusqu'à 720x576 en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL ou YC. Livré avec un environnement logiciel complet. Compatible avec tout AMIGA .... **2 490 F**
Megamix-Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique du marché .... **350 F**

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche. Il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.
AMIQUEST 60 Mo .... **TEL**
AMIQUEST 80 Mo .... **1 990 F**
AMIQUEST 120 Mo .... **2 990 F**
«...l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer.» (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 2 490 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 2 690 F
CONTROLEUR SEUL .... 990 F
Version A500 et A500+ .... + 200 F

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD .... 1 190 F
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD .... 2 200 F

SWITCH-ITT

de Global Upgrades , sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Wb 1.2/1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.
Switch-ITT (sans ROM) .... **250 F**
ROM 1.3 .... **170 F** ROM 2.04 .... **180 F**

Composants

Alimentation A500, A500+, A600 et A1200 .... **350 F**
Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles Péritel, lecteurs de disquettes, souris .... nous consulter
Super Denise 8373 .... **130 F**
Gary 5719 .... **60 F**
Advanced AmigA Analyser : diagnostic complet de votre AMIGA .... **590 F**

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

FZ-354A interne DD 880 Ko (spécifiez votre modèle) .... **460 F**
FZ-354A externe DD 880 Ko tout AMIGA .... **490 F**
FZ-357A interne HD 1,76 Mo (spécifiez votre modèle) .... **990 F**
FZ-357A externe HD 1,76 Mo tout AMIGA .... **1 190 F**
Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles 880Ko/1,76 Mo avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur et 4 Mo de RAM .... 1 990 F
2 Mo interne pour A500 .... **TEL**
Extension mémoire pour A500 et A2000 .... nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc. .... **1 190 F**
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc. .... **2 290 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32 .... **1190 F**
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo .... **100 F**

Prix TTC au 7 mars 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre-remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 5 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ____________ PRENOM ____________
ADRESSE ____________
CODE POSTAL ____________ VILLE ____________
TELEPHONE DOMICILE ____________ DATE SIGNATURE AR-0494
TELEPHONE BUREAU ____________

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	Frais de port	
	TOTAL	

☐ Règlement à la commande par chèque
☐ Règlement en contre-remboursement

CAHIER DES CHARGES

L'AVENIR DU FUTUR

Toujours beaucoup de courrier pour cette rubrique, qui décidément connaît un franc succès. Je ne voudrais pas paraître cynique, mais c'est à croire que l'Amiga tel qu'il est ne vous plaît pas réellement...

Non, évidemment, je plaisante... Toujours est-il que beaucoup d'entre vous regorgent d'idées, plus ou moins lumineuses, plus ou moins réalistes, plus ou moins "faisables". Continuez comme ça, nous sommes sur la bonne voie.
Je voudrais simplement lancer un appel aux développeur, avant de vous laisser la parole : n'hésitez pas vous aussi à participer au Cahier des Charges d'Amiga Revue ! Vous avez certainement des idées de routines que le système d'exploitation devrait proposer en standard, non ? Alors profitez-en, c'est le moment de vous exprimer, et qui sait ? Peut-être la prochaine version du Kickstart ou du Workbench, exaucera-t-elle votre voeu...
Sur ce, c'est parti.

Le Workbench

• Avoir un éditeur de préférences pour les assignations AmigaDOS, comme avec le DP Assigns 1.0 (Ralph Fabrol, Carsan).

• Dans le Shell, taper un nombre au pavé numérique en maintenant la touche Ctrl (ou autre) enfoncée devrait produire le caractère dont le code ASCII correspond à ce nombre, comme sous MS-DOS et avec KCommodity (Ralph Fabrol, Carsan).

• Corriger un bug du Workbench : les noms de fichiers contenant des accents ne sont pas correctement écrits dans la vue par icônes (Philippe Loiseau, Seraing, Belgique).
Note : ce bug a été corrigé depuis le Workbench 3.0, grâce à l'option "Mode international" du requester de formatage.

• J'aimerais bien tout simplement pouvoir sortir la poubelle de sa fenêtre (Ralph Fabrol, Carsan) !

• La commande Search du Shell devrait avoir deux options supplémentaires : la recherche récursive (c'est-à-dire dans les sous-répertoires) et d'un mot complet (Bernard Louche, Elancourt).

• Le Shell devrait gérer AmigaGuide, pour afficher de l'aide sur les commandes (Bernard Louche, Elancourt).

• Proposer en option la confirmation des copies et déplacements de fichiers sous Workbench. Cela éviterait les erreurs de manipulation qui peuvent arriver lorsque la souris fonctionne mal (Denis Thomas, Mont de Marsan).

Intuition

• Ajouter la possibilité d'iconifier fenêtres et écrans (en ajoutant un gadget système à côté des classiques profondeur et zoom), comme le fait MUI pour les fenêtres (Hervé Cappi, Pirey).

Exec

• Un petit gestionnaire de tâches pourrait permettre de mettre provisoirement des applications "en sommeil" : par exemple, lorsque le processeur est quasiment monopolisé par le calcul d'une image de synthèse, le gestionnaire de tâches permettrait de l'interrompre provisoirement, le temps d'utiliser l'Amiga pour autre chose sans être trop ralenti (Denis Thomas, Mont de Marsan).

Hardware

• L'idéal serait une complète modularité de la machine. Autrement dit, pourquoi ne pas mettre les composants principaux sur une carte-fille que l'on pourrait simplement changer au lieu de devoir changer de machine lorsqu'un nouveau modèle sort ? Ca en devient frustrant, à force (Jean-Michel Liancourt, Maison).

• Un port MIDI intégré permettrait de conquérir le marché de la MAO, laissé vide par la mort de l'Atari ST, avant que le PC n'y soit réellement implanté (Arnaud Corbet, Toulon).

• Si le DSP arrive enfin, une entrée son pour l'exploiter pleinement serait indispensable (Arnaud Corbet, Toulon).

• Un port réseau local, type LAN, serait un grand plus pour les machines haut-de-gamme (Arnaud Corbet, Toulon).

Divers

• Le pointeur de la souris : le fait de bouger la souris ralentit considérablement le micro-processeur. N'y a-t-il pas un moyen, soft ou hard, de régler ce problème énervant (Hervé Cappi, Pirey) ?
Note : Ah bon ? Ca ralentit tant que ça ? N'est-ce pas à cause de l'input.device, qui gère, justement, les mouvements de la souris ?

• Globalement, Commodore devrait s'inspirer du domaine public, endroit riche, très riche, en idées lumineuses (Ralph Fabrol, Carsan).

• La politque de Commodore depuis quelques temps est assez incompréhensible et donne l'impression de ne pas savoir où ils vont... Y'a de quoi réfléchir longuement avant d'acheter un nouveau produit Commodore (Jean-Michel Liancourt, Maison).
Note : il s'agit là d'un sentiment général extrêmement répandu dans la communauté Amiga. Tout ce que l'on peut dire à l'heure actuelle, c'est que c'est justement en train de bouger, chez Commodore...

KESAKO ?

Rappelons rapidement le but de cette rubrique : il s'agit de donner la possibilité aux utilisateurs de l'Amiga, d'exprimer leurs idées quant aux améliorations possibles à apporter à la prochaine génération de leur machine préférée. Ces propositions seront pas la suite transmises à Commodore, qui décidera peut-être alors d'en tenir compte...
Pour participer au Cahier des Charges, c'est très simple : il vous suffit de coucher vos idées sur papier, et de nous les faire parvenir à l'adresse suivante :

Amiga Revue - Cahier des Charges
13, rue Sainte Cécile
75009 Paris

Vous pouvez également procéder par Fax, au (1) 47.70.08.21



Ça bouge chez Someware :

Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

nouveau : BLITZ Basic 2 est là ! *790F*

Le plus rapide des Basic est enfin disponible en France ! Editeur, compilateur et débogueur intégrés, compilation et exécution ultra-rapides. L'ensemble de programmation BLITZ Basic 2 respecte parfaitement le multitâche du système Amiga. Accès aux fonctions graphiques, y compris en mode AGA. Le mode Blitz permet la programmation de démos et de jeux. Gère les animations (IFF ANIM) et les sons (modules type SoundTracker ou MED). Code assembleur in-line. Test dans AmigaNews numéro 64 : " *par sa constante évolution, son incroyable rapidité de compilation et d'exécution, ce langage sera le langage favori de tout un chacun* ". Actuellement disponible en version anglaise, la version française sera proposée prochainement.

BUREAUTIQUE

HyperCache Pro *340F*

Logiciel d'accélération des disques durs, disquettes, syquests, lecteurs de bandes, CD-ROM, etc... Ce système, entièrement logiciel, permet, grâce à son algorithme intelligent, de conserver les informations les plus souvent consultées en mémoire, diminuant ainsi les accès en lecture. *Importation exclusive Someware.* *Documentation en français.*

OnTheBall *370F*

Un agenda complet pour Amiga. Il gère les adresses et les rassemble par genre, compose les numéros de téléphone, imprime les étiquettes, rappelle les rendez-vous, tient à jour l'aide-mémoire. Tout cela en un seul programme, toujours disponible, à portée d'un simple clic de souris. Complété par un éditeur de textes, un port ARexx et une documentation en français de 50 pages. Méfiez-vous d' OnTheBall , vous ne pourrez bientôt plus vous en passer. *Importation exclusive Someware.* *Logiciel et documentation en français.*

Praxitel *430F*

Logiciel de communication pour Amiga. A la fois émulateur minitel (1, 1b, 2) et émulateur de terminal. Langage de commandes, protocoles XPR. AmigaNews numéro 56 : "*la meilleure émulation minitel 2*", "*documentation très claire*", "*le top modèle de l'émulateur minitel*". *Edité par Someware.* *Logiciel et documentation en français.*

Cable Minitel ***90F***
Praxitel + cable ***510F***

Boing ! La souris professionnelle *710F*

LA souris optique 3 boutons pour tous les Amiga ! Souple et précise, solide et sans entretien, elle est indispensable aux pros (CAO, PAO, 2D, 3D, vidéo, ...). Fournie avec une disquette d'utilitaires et un tapis réseau. *Importation exclusive Someware*

LIBRAIRIE

Comprendre et bien exploiter son Amiga *270F*

Nouvelle édition consacrée aux Workbench 3.0 et 3.1 (Amiga 1200 et 4000) Le système pas à pas : de la souris à la startup-sequence. Avec 2 disquettes soit plus de 35 programmes. *En français*

AmigaDOS 3.0 - Manuel de l'utilisateur
ARexx - Manuel de l'utilisateur *les 2 volumes:* *170F*

En exclusivité : la documentation officielle de Commodore concernant l'AmigaDOS (320 pages *en français*) et ARexx (140 pages *en français*). *Frais de port : 30F*

The Amiga Guru Book *420F*

Nouveau : Le livre le plus complet sur la programmation et l'AmigaDOS : les compilateurs C, le multitâche, techniques de débogage, fonctionnement interne de l'AmigaDOS, BCPL, les dos packets, les process, format des exécutables et des objets, etc... Accompagné de nombreux exemples. 736 pages en Anglais

Rom Kernel Manual

La documentation officielle de l'AmigaOS

Rom Kernel Manual : Libraries	*490F*
Rom Kernel Manual : Devices	*380F*
Hardware Reference Manual	*380F*
User Interface Style Guide	*310F*

ONDULEURS

Protégez votre travail contre les coupures de courant :

Back-UPS 250VA (pour A1200)	***1135F***
Back-UPS 400VA (A4000)	***1730F***
WattPower 600VA (A4000+imprimante)	***2650F***

Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Commandez par téléphone, réglez avec votre carte bleue. Frais de port en sus.

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR
Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 62 57

someware • vente par correspondance • par téléphone : 27 59 60 00



Renseignements, commande et support :

someware
27 rue Gabriel Péri
59186 ANOR
tél : 27 59 60 00
fax : 27 59 52 06

Pour commander :

Par courrier, par fax ou par téléphone. Paiement accepté par chèque, mandat, ou carte de crédit.

Participation aux frais de port :

Logiciels (y compris disquettes) 15F. Rom Kernel et Guru Book : 30F. Matériel (sauf produit lours nécessitant un transporteur : 50F). Recommandé : 50F. Contre-remboursement : 100F. Transporteur : 200F. Belgique, Suisse, DOM et TOM : ajouter 35F

Tous les prix sont TTC. Les prix sont donnés à titre indicatif et sont suceptibles d'être modifiés.

Librairie	
Comprendre et bien exploiter son Amiga (4e édition)	270
AmigaDOS3.0 - Manuel de l'utilisateur et ARexx - Manuel de l'utilisateur	170
Amiga Guru Book	420
RKM Libraries	490
RKM Devices	380
RKM Style guide	310
RKM Autodocs	490
RKM Hardware	380
RKM : les 5 volumes	1900
La boite à outils	
BLITZ Basic 2	790
DICE compilateur C	590
DICE mise à jour 2.07.54	30
DICE mise à jour 2.06.40	50
DICE màj versions antérieures	330
FED-Case	540
Metascope 1.5	590
Kit Commodore 3.1	150
Réseaux	
Carte ethernet Hydra	2716
Carte ethernet PCMCIA I-Card	2716
TCP/IP	N/C
Envoy	N/C
Netware	2360
DECnet	3950
XWindow - démo	400
XWindow - serveur	3950
XWindow - Motif	950
XWindow - toolkit	2500
XWindow - toolkit Motif	1200
Bureautique	
DynaCADD	5990
Praxitel	430
Praxitel + cable minitel	510
On the Ball	370
ProWrite 3.3	490
Flow 3.0	590
ProPage 3.1	990
ProPage 4.1	1490
PageSetter 3	590
ProDraw 3.0	1490
ProCalc 2.0	1490
Utilitaires	
Hypercache 1.10	340
Cygnus ED 3.5	690
Quarterback 5.0	390
Quarterback Tools	890

Directory Opus v.4.0 en français	690
Graphisme	
Brillance	1690
DPaint AGA	890
Image FX	2290
Cinemorph	590
ADPro 2.5	1690
Morph Plus	1690
ADPro Pro-Control	590
ADPro conversion pack	590
ADPro driver Epson	1290
ADPro driver Scanjet	1290
ADPro driver Polaroïd	1290
Profills volume 1	650
Profills volume 2	650
Protextures volume 1	750
Protextures volume 2	750
Protextures volume 3	750
Ultimate Wood Collection	1350
Ultimate Rock/Stone/ Mineral Collection	750
Fractal Pro 5.1	1100
Cartes graphiques	
Picasso II 2Mo	2890
Picasso II + TVPaint	4200
GDA	6850
EGS Spectrum 2 Mo	4490
EGS Spectrum 1 Mo	3690
Retina 2 Mo	3690
Retina 4 Mo	4490
3D	
Animatrix Modeler	700
Animatrix Digitizer	3500
Digiworks 3D	750
Interchange Plus	650
Scape Maker 3.0	490
Caligari24	1590
Pixel 3D Pro	950
Aladdin 4D v.3.0	3950
Scenery Animator 4.0	800
Fancy 3D Fonts (Sculpt)	400
Fancy 3D Fonts (Imagine/Turbo)	400
Real3D Classic	990
Real3D v.2.0	3990
Présentation	
Scala MM211	1990
Scala MM300	2990
Scala - module EE100	1990
Scala - module Vision 24	490
Scala - module GLock	290

Scala - module VCR	1990
Charts & Graphs	950
Presentation Master v1.2	3100
MediaPoint	3490
Logiciels Vidéo	
Montage 24	3546
Broadcast Titler 2 SHR	1590
Polices Broadcast	1290
Video Director	1590
Pro Video Post (PAL)	2750
Media Line Backgrounds	350
Media Line Font Disk 1	350
Media Line Clipart Disk 1	300
Pro Video Alternate Fonts - Set 1	750
Pro Video Alternate Fonts - Set 2	750
Pro Video Alternate Fonts - Set 3	750
Pro Video Alternate Fonts - Set 4	750
Pro Video Alternate Fonts - Set 5	750
Video Fonts II	850
Matériel Vidéo	
GLock	3490
Vision 24	12990
TBC ES 3200 T	16592
TBC VT-3000	11848
Opal Vision	3990
DCTV	1990
DCTV A4000	2290
DCTV RGB	3690
DCTV - module RGB	1990
Son - Musique	
DSS+	990
Cartes accélératrices	
GVP1230 4/40	4790
GVP1230 4/50	6490
GVP1230 SCSI	890
Blizzard 1220 4Mo/32b	2690
GVP1208 0 Mo	1590
GVP1208 1 Mo	2190
GVP1208 4 Mo	2990
GForce 040	9990
GVP Combo 340	6490
A530Turbo	4990
Imprimantes	
BJ200 248 car/sec A4 360 dpi	2590
BJ230 248 car/sec A3 360 dpi	3690
cartouche pour BJ200/BJ230	240
Onduleurs	
Back-UPS 250 VA (A1200)	1135
Back-UPS 400 VA (A4000)	1730
Back-UPS 600 VA(A4000 + impr)	2565

WattPower 500 VA (350W)	**2650**
Smart-UPS 250 VA	2835
Smart-UPS 400 VA	3650
Smart-UPS 600 VA	4315
Commutateurs (dataswitches) :	
commutation manuelle :	
2 ordinateurs, 1 imprimante	180
4 ordinateurs, 1 imprimante	290
1 ordinateur, 2 imprimantes	360
commutation automatique :	
2 ordinateurs, 1 imprimante	510
RAM	
RAM EGS Spectrum	990
PCMCIA 2 Mo	1180
PCMCIA 4 Mo	1990
RAM 4 Mo A4000	2590
RAM 1 Mo pour 1230/1208	790
RAM 4 Mo A1230/Combo/GForce	2190
Disques durs	
A4008 0 Mo	1390
A4008 120 Mo	3290
A4008 525 Mo	8290
Z3 FastLane SCSI2+0-64 Mo RAM	3490
170 Mo A1200/A600	2900
HD500 120 Mo A500	3290
Fournitures service	
Cartouches 6150 (150Mo)	249
Cartouches 6250 (250Mo)	308
Cable Amiga-minitel	90
Cable pour imprimante (port // Centronics)	
longueur 1,80 m	70
longueur 3,00 m	80
longueur 4,60 m	160
Cable série (DB25M DB25M)	
longueur 1,80m	110
longueur 3,00m	180
longueur 5,00m	240
Cable série croisé 2m	130
Changeur de genre DB25	70
Cable SCSI en nappe 2 HD	120
Tapis de souris Someware	60
Divers	
Moniteur A2024	2690
GVP I/O Extender	1390
GVP PhonePak	3390
Souris Optique Boing!	
Boing! + plaque	710
Plaque réseau alu 23x28	400
Plaque réseau alu 18x20	180

![JEUX PREVIEWS]

JEUX — PREVIEWS

Rubrique réalisée par sébastien Lubrano

AMBERMOON DE THALION

La version allemande de ce superbe jeu de rôle/aventure est déjà sorti pour les teutons. Attendre la version anglaise et probablement française était impossible. C'est pourquoi, nous armant de courage, nous affrontâmes pour vous cette affreuse langue barbare qu'est l'Allemand. Contrairement à tous mes préju-



gés, au bout de cinq minutes j'étais déjà dans le jeu oubliant le problème de la langue. La prise en main est exeptionnelle de part sa simplicité, convivialité et puissance. Le jeu alterne vues de dessus (à la Ultima ou Zelda), gros plans sur les objets, scènes de combats à la Dongeon Master. Rien à redire, l'interaction avec le décor est totale. Un simple clic de souris et l'icône de direction se transforme en bouche pour parler ou en viseur afin d'agir sur les objets (prendre, ouvrir, fermer). Les graphismes sont de très bonnes factures, il y a toujours une petite animation (un feu qui brûle, de la viande qui rôtit dans la cuisine...) bien sympathique. On attend vivement la version commercialisée en france de ce qui s'annonce déjà comme étant le plus grand jeu de rôle/aventure sur Amiga (10 disquettes installables sur disque dur !).



MICROCOSM DE PSYGNOSIS

Arrivé trop tard pour faire l'objet d'un test, Microcosm semble déjà être un des meilleurs de la CD32. L'introduction à elle seule est un chef d'oeuvre mélangeant 3D, synthèses, digitalisations et j'en passe durant trois minutes. Pour ce qui est du jeu lui même vous y dirigez un vaisseau à travers des artères. Il vous faudra sans cesse choisir l'arme la plus efficace, faire du ménage consciencieusement et choisir le chemin le plus direct ! Un des shoot'em up les plus prenant et les plus rapide qu'il m'ait été donné de voir jusqu'à maintenant !





LOTUS TURBO TRILOGY DE GREMLIN

La série des Lotus arrive sur la CD32 dans un super package. Il vous est désormais possible de retrouver les trois Lotus Turbo Esprit sur un seul CD ! Hélas, les jeux ne semblent pas avoir fait l'objet d'amélioration pour la CD32.

En Bref...

SLEEP WALKER D'OCÉAN SUR CD32

Vous êtes Ralph, un pauvre chien totalement crétin qui doit protéger Lee, son jeune maître qui a la mauvaise idée d'être insomniaque. A vous d'éviter qu'il se réveille en éliminant tous les dangers qu'il pourrait rencontrer... Pour ce faire, vous pourrez courir afin de prendre de l'avance, sauter, donner un coup de pied pour propulser Lee ou autre suivant votre inspiration. Vous pourrez même faire le pont entre deux buildings ou frapper à l'aide d'un gourdin. Graphiquement très agréable, chaque action se trouve ponctuée de sons comiques et forts à propos. Très cartoon, ce jeu bien sympathique est ponctué d'humour et ravira les plus petits comme les plus grands.



DENIS

Sous titré "Here Comes Trouble !", ce jeu vous met dans la peau d'un sale moutard armé d'un pistolet à eau, d'une sarbacane et d'une fronde. Ce sale gosse se promène à travers cinq niveaux différents (maison, parc, chaudières, égouts, bois) afin de sauver ses amis. Denis n'est un jeu de plateaux de plus comme il en existe déjà tant sur l'Amiga. Certes la CD32, n'en avait pas tellement ; mais est-ce une raison pour effectuer un simple transfert de format sans rien améliorer alors que ce jeu n'a pas grand chose pour se démarquer des autres ?



Graphisme :	17/20
Animation :	19/20
Son :	16/20
Jouabilité :	17/20
Durée de vie :	18/20
Total :	87/100



Brian The

BRIAN THE LION : POUR RUGIR DE PLAISIR !

Ce jeu de plateaux reprend la recette de Mario/Sonic et fait fureur. Alliant humour, rapidité, richesse sonore et graphique, ce jeu va probablement causer un réel raz-de-marée ! Vous dirigez un petit lion bien sympathique, à travers différents niveaux qui s'ouvriront au fur et à mesure que vous les terminerez. Au début du jeu, un superbe zoom comme il n'y en avait que sur la Super Nintendo jusqu'à maintenant, vous montre le terrain de jeu. Une succession de superbes îles. Le principe est simple la fin d'un niveau vous emmène à un autre niveau et ainsi de suite. Au total, il vous sera possible d'explorer pas moins de 45 niveaux différents ! (10 niveaux dans la jungle, 12 dans des ruines, 16 pour la région cauchemardesque et 12 pour les niveaux shoot'em up et quelques autres qui trainnent on ne sait où).

La prise en main est des plus facile. Votre lion semble vivant tant ses mimiques sont expressives. Ils s'essoufle après avoir couru, regarde en hauteur lorsqu'il peut grimper quelque part, regarde au contraire en bas lorsqu'il a la possibilité de descendre, retombe dans un petit nuage de poussière, baille lorsqu'il ne bouge pas au bout d'un certain temps.

DES BONUS TU GAGNERAS

Vous pouvez récolter de l'énergie, des vies supplémentaires ou des diamants afin d'acheter des bonus dans les magasins. Si certains bonus apparaissent directement à l'écran, il faudra parfois intervenir sur les décors pour en faire apparaitre certains. Si un niveau vous semble trop difficile à terminer ne vous inquiétez pas trop, des bornes de sauvegarde ponctuent régulièrement votre progression. Parfois, une bestiole symathique apparaitra à l'écran afin de vous donner des conseils utiles pour terminer le niveau. Il y a plusieurs moyens de terminer chaque niveau. On peut le parcourir linéairement ou prendre des tornades ou d'autres sorties afin de se diriger vers d'autres niveaux.

Les boutiques ne se trouvent pas toujours facilement, mais avec un peu de flaire (vu la taille de votre truffe, je ne me fais pas trop de soucis) vous devriez en dénicher pas mal. C'est là que vous pourrez racheter des vies, de l'énergie et surtout des Rugissements tellement terrifiants que vos ennemis en mourront ou seront immobilisés et que vous en tremblerez. Le Speed, comme son nom l'indique, vous permet de pousser des sprints. Le Jump vous permet de sauter

Fiche Technique

Genre : plates-formes
Support : tous les Amiga
Editeur : Psygnosis
Distributeur : Psygnosis
Nombre de joueurs : 1
Nécessite 1 Mo de Ram minimum et un joystick
Installation sur Disque Dur possible
Ecrans et manuel en français









Lion



plus haut qu'à l'accoutumée. Grâce au Jump, Brian peut accéder à certaines passerelles inaccessibles normalement. C'est aussi grâce au Jump que le cousin siamois de Kiki éliminera certains boss.

DES ENNEMIS, TU TUERAS

Il y a plus de 80 adversaires différents à travers tout le jeu. Enorme, fantastique, impressionnant, n'est-il pas ? Cela permet de ne pratiquement jamais voir deux fois la même série d'adversaires durant un même niveau. Chaque adversaire a un nombre de sprite impressionant à son compte ce qui permet des animations fluides et de très bonnes qualités.

UN LION DANS LE CAPOT DE VOTRE ORDINATEUR

Présenter Brian the Lion comme jeu du mois alors q'il n'a pas eu le plus fort pourcentage s'explique par un aboutissment technique inégalé encore sur l'Amiga pour un simple jeu de plateformes. Il y a 50 images par seconde, des effets de zoom à la mode 7 (comme sur la super nintendo). Il y a aussi des rotations, comme celle de l'intro ou des démo-makers à ceci près que celles-ci sont dans le jeu ! Toujours en 50 images par seconde en 16 couleurs avec une résolution de 1024. Comme si cela ne suffisait pas, il y a 50 morceaux sonores différents qui tiennent sur 1.3 Megabytes. Les animations elles aussi n'ont rien à envier aux consoles. Brian à 218 images différentes pour toutes ses animations ! Sur A 500, certains stages ont 8 scrolling multi directionnels ! La version 1200 peut en compter jusqu'à 16 ! Vraiment unique. Le pire, ou plutôt le plus fantastique si vous préférez, est que ces prouesses ne ralentissent nullement la vitesse de jeu. Un plus non négligeable est la possibilité d'installer le jeu sur disque dur.

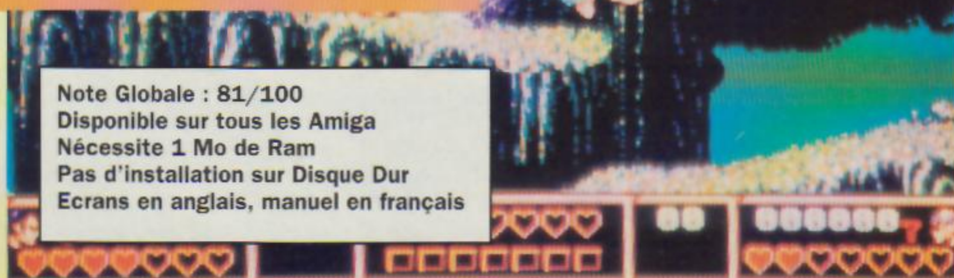
Ce jeu est unique de part sa qualité, ses prouesses techniques. Cependant, contrairement à certains jeux qui n'ont que la technique pour attraît, ici cette dernière s'allie avec l'intérêt du jeu, la richesse des décors et l'humour omniprésent.

L'avis de Mathieu, 9 ans.

Avoir un lion à la place d'un héros classique est vraiment sympa. Les armes lui sont bien particulières : coup de pattes, rugissements, supersauts, vitesse. Les mimiques de Brian provoquent le sourire et rende le jeu très plaisant. Les ennemis sont très variés, les décors changent tout au long des niveaux tout en gardant leur aspect rigolo (fleurs plus grandes que le héros, la catapulte avec l'oiseau qui y dort nous propulse à la fin du premier niveau...).

SECOND SAMOURAI de Psygnosis

Version Amiga 1200



Note Globale : 81/100
Disponible sur tous les Amiga
Nécessite 1 Mo de Ram
Pas d'installation sur Disque Dur
Ecrans en anglais, manuel en français



Seul ou a deux, vous avez pour mission dans ce célèbre jeu de plateaux d'éliminer le Roi Démon. Pour ce faire il vous faudra parcourir pas moins de 10 niveaux à travers cinq époques différentes (l'ancien japon, le japon actuel et le japon du futur). L'action ne manque pas et vous devrez vous montrer digne du noble grade de Samourai en alliant les huit coups à mains nues et les coups avec sabres. Si en plus vous avez un livre de sort alors là... Les armes ne manquent pas, et vous aurez le droit à tout l'attirail du parfait petit samourai (sabre, dague dirigeable contre l'ennemi, bombes, crâne renifleur qui réduit la bare d'énergie de votre adversaire de manière assez conséquente). Si vous êtes plutôt tourné vers la magie, rien à redire non plus puisque les Orbes Bleus vous téléporteront à d'autres endroits du jeu tandis que les Visages font offices de commutateur, les trois livres de sortilèges fournissent des sorts tous aussi variés que dévastateurs. Cependant, très rapidement combattre seul contre tous devient pratiquement insurmontable. C'est pourquoi jouer à deux est vraiment un plus nécessaire. Pour ce qui est du combat, même si la destruction d'ennemis rapporte des points, si votre énergie est trop basse, la fuite appelée noblement l'esquive s'avère une solution efficace. Les graphismes sont agréables sans pour autant atteindre des sommets. On regrette en effet le modeste nombre de scrolling différentiel alors que le 1200 est à même d'en gérer bien plus. Dans l'ensemble un bon jeu d'action qui est dans l'ombre à cause de Brian The Lion.

NORD & SUD d'Impressions

Ce wargame avait fait fureur sur PC tant il était bon, je dirais presque qu'il fait erreur sur l'Amiga tant il est difficile d'accrocher. Et pourtant tout est là pour vous y aider du manuel très complet aux adjectifs de la jacquette (passionant, magnifique, époustouflant). Cependant, l'essentiel n'est pas dans le jeu. Trève de méchanceté, non sérieusement ce n'est pas mon genre, vous devez choisir entre le camp Nordiste ou le camp Sudiste et revivre la guerre afin de la tourner à votre faveur. Sur la carte des USA vous dirigez vos troupes en les déplacant pas bateaux, trains, ou à pied par défaut. Durant chacun de vos tours vous pouvez en enrôlant de jeunes recrues fortifier vos



unités ou en créer de nouvelles. Une fois le combat engagé s'en suit un zoom ou vous dirigez vos hommes en groupe, unité pas unité ou tous ensemble. Dans mon soucis de partialité je dois reconnaitre que le choix des armes est assez vaste (fusil,



pistolet, canon, cavalerie...). Je dois aussi reconnaitre que les animations de déplacements et de combats sont tellement nulles que le mot décevant est loin d'être suffisant ! Ce wargame est donc à réserver aux puristes qui se contenteront de graphismes modestes privilégiant la stratégie.

Note Globale : 66/100
Disponible sur tous les Amiga
Nécessite 1 Mo de Ram
Installation sur Disque Dur possible
Ecrans et manuel en français

Suite des jeux page 58

SOS JEUX

A L'AIDE, HELP, SOS !

Ce que je vais vous dire, le commun des mortels n'en a pas eu vent. Et pourtant, il était directement concerné ! Vous avez échappé à la troisième et ultime guerre mondiale ! Tout ça à cause du 3615 Amiga Revue et de la rubrique SOS-Jeux.

Je m'explique le Président de la Russie, Eltsine et celui des U.S.A, Clinton discutaient de choses et d'autres par le biais de leur téléphone rouge (la situation climatique au dessus de Sarajevo, de vacances sympathiques, de leurs chiens et de leurs maitresses) lorsque Clinton évoqua le nouveau système d'Amiga Revue qui consiste à gagner un jeu pour la parution d'un plan complet et d'une heure de connexion gratuite pour une astuce, un cheat ou une bidouille. Eltsine qualifia ce procédé de capitaliste ignoble et décrocha la ligne rouge pendant plusieurs jours (le message fut rapidement évoqué à travers les infos de France Infos). Les forces russes se mobilisèrent, les américains aussi alors que la paix était faite depuis longtemps. Et tout ça à cause du Minitel et d'Amiga Revue ! Finalement les conseillers d'Eltsine lui conseillèrent justement de regarder et d'essayer. J'ai reçu sa solution hier, celle du jeu KGB évidemment, je ne la publie pas, mais grâce à cela la guerre est désamorcée. Les deux présidents s'amusent désormais sur Global Domination...



Mortal Kombat

Ce jeu est un petit chef d'oeuvre de Sadisme. Cependant, les élans les plus généreux sont immanquablement bloqués lorsqu'apparait le fatidique 'Finish Him'. Une seule solution, regarder les supers coups que voici afin de finir votre adversaire avec un sourire candide et juvénile frisant l'indécence...
Av, Ar, Ha, Ba, indiquent les directions du joystick,
F qu'il faut appuyer sur le bouton de feu.
Kano : Ar, Ar, F
Scorpion : Ba, Ba, F
Raiden : Av, Ar, Ar, Ar, F
Sonya : Av, Av, Ar, Ar, F
Lu Kang : Ba, Ar, Ha, Av, Ba
Sub-Zero : Av, Ba, Av, F
Johnny Cage : Av, Av, Av, F
Voilà, maintenant vous devriez pouvoir vous amuser un peu plus...

Wiz'n Liz

Jouer aux sorciers est toujours très sympa. Mais lorsque l'on sait quoi mélanger avec quoi alors là, c'est franchement plus sympathique.
Pomme Pomme : lettre de bonus au choix
Pomme Fraise : ouvre la porte de sortie ou donne des points en plus
Pomme Banane : ouvre les magasins
Pomme Orange : donne des fruits au hasard
Pomme Carotte : 5000 points supplémentaires
Pomme Pomme de Terre : sort de l'amitié
Pomme Chou : temps doublé seulement une fois
Pomme Mangue : 75 étoiles
Pomme Citron : 100000 points
Pomme Oignon : rubis magique
Pomme Poire : moi et mon ombre
Pomme Cerise : 150 étoiles
Pomme Avocat : permutation de la porte du GrassLand
Pomme Champignon : retour des sorts jetés

Avocat Avocat : tous les bonus de lettre sont donnés
Avocat Champignon : extra life

Banane Banane : oh no ! C'est un Lemmings
Banane Orange : absolument rien !
Banane Carotte : 50 étoiles
Banane Pomme de Terre : guide à l'ouverture des magasins
Banane Choux : vente d'un sort
Banane Mangue : permutation de la porte de TempleLand
Banane Citron : transforme les fruits en temps
Banane Oignon : attrapez !
Banane Poire : transforme les fruits en points
Banane Cerise : tortue



Banane Avocat : 45 secondes d'Extra Time
Banane Champignon : ralentissement du Temps

Choux Choux : à vous de découvrir !
Choux Mangue : 25 000 étoiles
Choux Citron : lettres visibles
Choux Oignon : 5 secondes d'extra time
Choux Poire : permutation de la porte de DeadLand
Choux Cerise : le monde des eaux
Choux Avocat : 50 000 points
Choux Champignon : ???

Carotte Carotte : test du son
Carotte Pomme de Terre : 20 secondes d'extra time
Carotte Choux : Diddley squat
Carotte Mangue : un tas de banane
Carotte Citron : 80 étoiles
Carotte Oignon : sort préservateur de fruits
Carotte Poire : ???
Carotte Cerise : 1 étoile et 100 000 points
Carotte Avocat: 5 étoiles
Carotte Champignon : change les fruits en étoiles.

Cerise Cerise : rebondissement
Cerise Avocat : le sort des fruits augmente

Cerise Champignon : augmentation au sort supérieur

Citron Citron : échange le bonus des lettres
Citron Oignon : extra points au hasard
Citron Poire : double étoile (dans le niveau)
Citron Avocat : une étoile
Citron Champignon : une seconde et 300 étoiles

Mangue Mangue : doublement du temps
Mangue Citron : extra étoiles au hasard
Mangue Oignon : permutation de la porte DesertLand
Mangue Poire : 100 étoiles
Mangue Cerise : une seconde d'extra time
Mangue Avocat : Ha! Ha!
Mangue Chapignon : 250 000 points

Champignon Champignon : saphir magique

Oignon Oignon : Wabbit immortel
Oignon Poire : champignon magique
Oignon Cerise : 20 000 points
Oignon Avocat : 125 étoiles
Oignon Champignon : cheese burger

Orange Orange : 1 point
Orange Carotte : un Wabbot bleu
Orange Pomme de Terre : les serpents vivants
Orange Chou : Confucius
Orange Mangue : extra time au hasard
Orange Citron : chance
Orange OIgnon : 30 secondes d'extra time
Orange Poire : 40 seconces d'extra time
Orange Cerise : permutation de la porte de LunarLand
Orange Avocat : 10 000 points
Orange Champignon :tube skieur

Poire Poire : ???
Poire Cerise : 175 étoiles
Poire Avocat : 200 étoiles
Poire Champignon : 50 secondes d'extra time

Pomme de Terre Pomme de Terre : permutation transformation de la porte du triangle
Pomme de Terre Choux : game over ?
Pomme de Terre Mangue : émeraude magique
Pomme de Terre Citron : devin
Pomme de Terre Oignon : pas une si mauvaise recette...
Pomme de Terre Poire : paillettes d'or
Pomme de Terre Cerise : permutation du Midland-Door
Pomme de Terre Avocat : permutation de la porte de SnowLand
Pomme de terre Champignon : 250 étoiles

Fraise Fraise : 10 secondes d'extra time
Fraise Banane : diamant magique
Fraise Orange : ???
Fraise Carotte : les points doublent, une fois seulement
Fraise Oignon : temps orageux
Fraise Cerise : les étoiles sont multipliées par deux, une fois seulement
Fraise Avocat : double le bonus
Fraise Champignon : 1 point et 60 secondes.

Bien sûr, il existe certainement d'autres sorts. Mais à vous de les découvrir. On ne va quand même pas tous vous les donner.

Jurassic Park version 1200

Les dinosoires sont des bestioles gourmandes, un peu trop parfois, il faut néanmoins faire attention à soigner leur régime alimentaire et donc ne pas trop les nourrir afin de leur éviter une indigestion. Mais cela n'a strictement rien à voir avec les codes que je vous fournis :

B5A48352
E54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
85B48B42
F54C6FAA
C57C77B2
D56C7BA
A5149F5A

Cannon Fodder

Dès que vous en aurez la possibilité, sauvegardez votre partie et écrivez JOOLS. Normalement, si l'ordinateur n'a pas été éteint entre temps et si une bombe n'a pas détruit votre appart, alors, le message 'Cheat Mode Active' devrait apparaître. C'est ainsi que l'habilité et les grades de vos petits soldats augmenteront.

Body Blows

Il n'est pas rare pour certains de retourner sur cet antique jeu de combat c'est pourquoi, il est toujours sympa pour eux de savoir qu'en maintenant 5 secondes environ le joystick 0 à gauche et le joystick 1 à droite on découvre un menu sympathique.
Jérome

Sim City

Avec un éditeur de secteur, charger votre sauvegarde (menu "device" option "file"). Allez au block 6, position 24 et entrez 00 FF FF FF pour avoir une somme phénoménale d'argent.
Jérome

SWIV

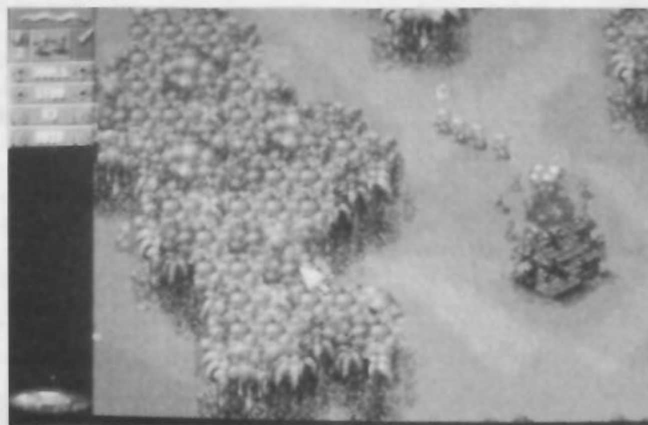
Pendant le jeu mettre en pause, presser [Caps Lock] et taper "NCC-1701-" pour voir les vies infinies.
Jérome

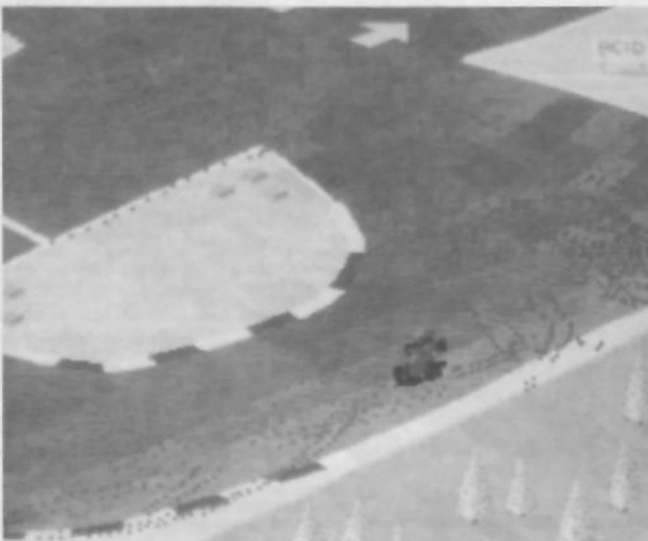
Skidmarks

Jeu de voiture par excellence actuellement sur l'Amiga. Je vous conseille de prendre la Porsche ou la sorte de Buggy, elles offrent un bon compromis entre vitesse, dérapage et saut. Au sujet de ces derniers, pendant le vol plané, positionnez votre voiture dans la direction du virage suivant afin de ne pas perdre de temps. Pour ce qui est de la vitesse, laissez vous rentrer dans les parechocs arrières afin d'accélérer avec l'impact de la collision.

Sébastien Lubrano ■







SOS

Une place est disponible pour toutes vos questions. Envoyez les nous, nous les publierons. Le mois prochain, nous présenterons donc quelques SOS, comme ce mois-ci. Ceux qui y répondront gagneront quoi ? Des heures de connexion gratuite évidemment ! J'attends donc impatiemment votre courrier.

• Y-a-t-il une méthode simple pour passer le dernier niveau de Dune II (François, Paris)?
Patrick de Meaux explique qu'il n'y a pas de méthode simple pour terminer le dernier niveau de Dune II. Cependant, il fournit quelques astuces qui facilite tout de même votre conquête. Au dernier niveau, sauvegarder après chaque installation construite et avant le départ d'un missile de façon à toujours pouvoir reprendre la partie au point le plus avancé au cas ou votre base serait trop endommagée. Il est très probable, qu'au prochain chargement du fichier sauvegardé, le missile tombe à côté de votre base. Cette méthode est un peu fastidieuse mais elle permet de voir les trois scènes différentes de la fin du jeu. Si vous êtes Ordos, un truc sympa consiste à utiliser les déviateurs sur les dévastateurs des Harkonnens, puis à les envoyer sur la base ennemie et les faire se détruire.
• Quels sont les codes de Bubba'n Stix ? A défaut, y-a-t'il des tips ? Merci d'avance à tous. (Jérémy de L'Isle Adam)
• Dans Pirates ! Gold, comment faire pour trouver la Flotte du Trésor Espagnole. Lorsque j'obtiens une info dans un port, elle n'est jamais à jour... (Vincent de Montreuil).

H.U.G.O.T

11 Rue LAKANAL - 93 500 PANTIN

Du lundi au samedi
9h à 13h - 14h à 19h

TEL : 49.42.97.74 / FAX : 48.46.79.20

Vente par correspondance UNIQUEMENT

LECTEURS

Externe A500/600/1200	490 Frs
Interne A500/600/1200/2000	460 Frs
Externe HD A500/600/1200/2000	1190 Frs
Interne HD A500/600/1200/2000	1190 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+

512 Ko avec horloge	279 Frs
1Mo 32 Bit	490 Frs
1,5Mo avec horloge	879 Frs
1,5Mo + 1Mo chip	990 Frs
2Mo + SUPER FAT AGNUS	1790 Frs

AMIGA 600

1Mo avec horloge	479 Frs

AMIGA 1200

PCMCIA 2Mo 16 Bit	790 Frs
PCMCIA 4Mo 16 Bit	1490 Frs
A1208 2Mo	1690 Frs
A1208 4Mo	1990 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+

Boîtier + carte contrôleur	1190 Frs
HD 60Mo (contrôleur+DD)	2190 Frs
HD 80Mo (contrôleur+DD)	2490 Frs
HD 120Mo (contrôleur+DD)	3190 Frs

AMIGA 600/1200

INTERNE

HD 40Mo (2"5)	1190 Frs
HD 60Mo (2"5)	1490 Frs
HD 80Mo (2"5)	1790 Frs

EXTERNE

HD 120Mo (Overdrive)	1990 Frs
HD 170Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 210Mo (Overdrive)	2390 Frs
HD 250Mo (Overdrive)	2490 Frs
HD 340Mo (Overdrive)	3490 Frs
HD 425Mo (Overdrive)	3990 Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500

SUPRAturbo 28 : 4 fois plus rapide que A500	1290 Frs
TURBO 68020 + 1Mo : rend A500 en A1200	1990 Frs
TURBO 6E8020 + 4Mo : rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1Mo 32 bit : rend A500 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68030 + 4Mo 32 bit : rend A500 en A4000/30	3990 Frs

AMIGA 600

TURBO 68020+copro : rend A600 en A1200	1990 Frs
TURBO 68030+copro+1Mo RAM : rend A600 en 4000/30	2990 Frs
TURBO 68040+copro+4Mo RAM : Rend A600 en A4000/30	3990 Frs

AMIGA 1200

TURBO 68030 28Mhz 2 supports copro ext 8Mo	1990 Frs

AMIGA 2000

SUPRAturbo 28 4 fois + rapide que A2000	1290 Frs

CONFIGURATIONS

AMIGA CD32+2jeux	2490 Frs
FULL MOTION VIDEO	1690 Frs
AMIGA 1200	2490 Frs
AMIGA 1200+PACK DESKTOP	2990 Frs
AMIGA 4000/30 DD 120Mo 4Mo RAM 25 Mhz	8990 Frs
AMIGA4000/40 DD 120Mo 6Mo RAM	14690 Frs

LOGICIELS VIDEO

SCALA TITLER	590 Frs
SCALA MM211	1990 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1590 Frs
VIDEO BACK UP	550 Frs

ACCESSOIRES

ROM SHARE A500 1.3 ou 2.0	279 Frs
ROM SHARE A600 Rend A600en A500	329 Frs
ROM SHARE A1200 rend A1200 en A500	650 Frs
CHANGE KICKSTART	379 Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1559 Frs
SUPRA FAX V32	2889 Frs

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ-10SX	1850 Frs
CANON BJ-200	2590 Frs
CANON BJ-300	2490 Frs
HP DESKJET 550C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

MONITEURS

1083S	1890 Frs
1084S	1590 Frs
1085S	1290 Frs
1942	3190 Frs

BARETTES SIMM 32Bit

AMIGA 4000/30 ou /40

pour 2Mo 32Bit	990 Frs
pour 4Mo 32Bit	1590 Frs

CABLAGES

NAPPE 2"5-2"5	60 Frs
NAPPE 2"5-3"5	80 Frs
PERITEL	99 Frs
MIDI	79 Frs
NUL MODEM	99 Frs
MINITEL	99 Frs
IMPRIMANTE	99 Frs

VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1890 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	3650 Frs
G-LOCK GVP	3390 Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

68882 20Mhz	590 Frs
68882 30 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

DIVERS

Disk Expander : double la capacité de votre DD	349 Frs
BRILLANCE	1690 Frs
Deluxe Paint IV AGA	790 Frs
CALIGARI 24	1590 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	349 Frs
PROPAGE 4.1	1490 Frs
Scanner à main	1250 Frs
Finalcopy II	890 Frs
Maxiplan 4	450 Frs
Excellence	590 Frs
Prowrite	490 Frs
Home music Kit	349 Frs
DSS+ (GVP)	990 Frs
Interface midi	390 Frs
power scan	1290 Frs
Bars and Pipes	990 Frs

REMISE POUR TOUT ACHAT
(selon les quantités commandées)

Garantie 1 an pour nos PRODUITS,
6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS
(sans frais, après acceptation du dossier)

Vous cherchez 1 article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM :

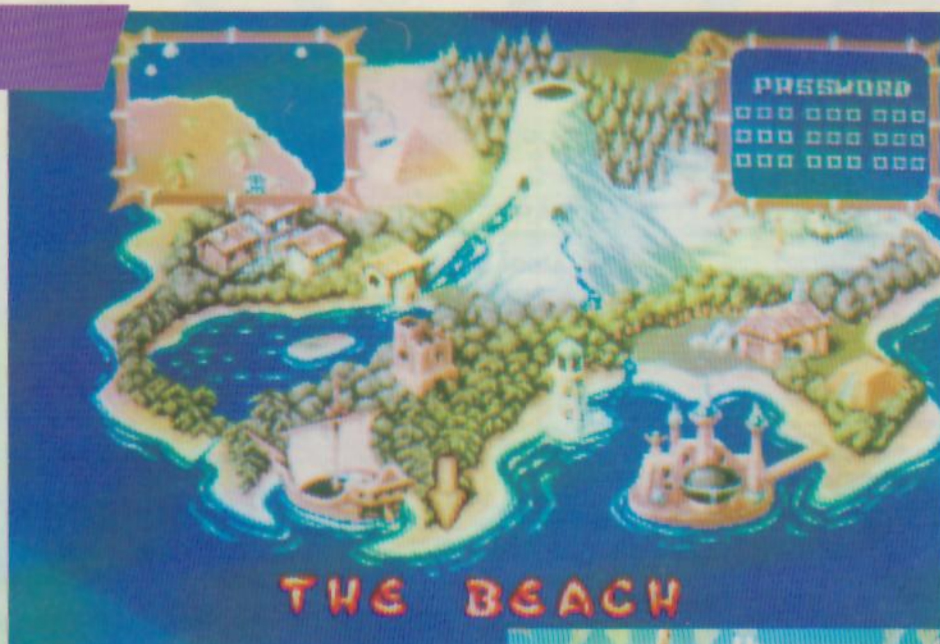
ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

Règlement par chèque (bancaire ou postal) **Date:** **Signature:**

DESIGNATION	QTE	MONTANT
Frais d'envoi : 130 Frs écrans 80 Frs ordinateurs 35 Frs accessoires.	TOTAL :	

Graphisme :	**14/20**
Animation :	**15/20**
Son :	**14/20**
Jouabilité :	**15/20**
Durée de vie :	**15/20**
Total :	**73/100**





PUGGSY



UN PERDU DE PLUS DANS LA GALAXIE !

Puggsy, comme Zool, Bubba'n Stix et bien d'autres d'ailleurs, s'est perdu dans la galaxie sur une planète très lointaine de la sienne. Hélas pour nous tous ces sombres individus ne sont pas tombés sur la même planète. Celle de Puggsy est tout de même moins loufoque que celle de ses acolytes. Il s'agit en fait d'une immense île, genre Hawaï. Le problème pour lui est que, bien evidemment, toutes les bestioles qui y vivent lui sont hostiles et ce à un point tel qu'elles lui ont pris son vaisseau ! La seule solution pour notre pauvre bipède avec des oreilles en forme de palmes d'hélico est de parcourir tous les sites de l'île dans tous les sens. Le problème vient seulement du fait qu'il s'agit d'un véritable Dédale et donc que certains niveaux aboutissent à des culs de sacs, de toute manière, ceux qui mènent à d'autres niveaux ne conduisent pas forcément à votre vaisseau... La chose se complique juste un tout petit peu plus lorsque dans les niveaux évolués, il y plusieurs sorties. Mais rassurez-vous, il existe des raccourcis, encore faut-il les trouver.

L'avis de Mathieu, 9 ans

Ce jeu est très rigolo mais les décors de fonds ne sont pas fantastiques. Heureusement, tout l'intérêt du jeu se base sur le personnage qui est un extraterrestre bien sympathique. Le but du jeu est de finir les niveaux en réalisant à chaque fois des actions différentes. Inutile de se presser car le temps n'est pas limité. Scénario classique, ennemis variés et amusants, nombreux objets utilisables : le bilan est plutôt positif. De plus, pour les débutants et un peu pour moi, le niveau Junior (plus facile) est là pour nous sauver !

PUGGSY, UN TOUCHE À TOUT, UN BRICOLEUR NÉ.

Dans tout jeu de plateaux qui se repecte, il faut avancer dans tous les sens, monter, descendre, découvrir des passages secrets et combattre des ennemis à main nus ou à l'aide d'armes. Dans Puggsy il y a tout cela mais l'intérêt du jeu réside, comme l'a si bien dit mon p'tit frère dans l'intéraction de Puggsy avec les objets. Ainsi pour finir chaque stage, il faut effectuer une action précise. Rapidement Puggsy fera des "va et vient" incessants alternant pistolet à chope de bière ou tonneaux en passant par les clés afin de dégager peu à peu le passage qui le ménera à la sortie. Heureusement pour tous, un jeu Junior permettra de se faire la main avec tout pleins d'objets durant quelques niveaux.

ET LES VILAINS ?

Ben, ils ont fière allure ses vils êtres retors. Très variés, tous doivent être tués pour affronter les six boss : Coco le Pirate, le vieil empereur, le Pharaon, le meunier, Halitosis le Dragon, le Renard. Tous ces ennemis sont en fait des animaux ce qui rajoute à l'aspect enfantin du jeu un atout de plus. Puggsy est un jeu qui m'a semblé destiné uniquement à mon petit frère mais à force de le voir s'amuser et bloquer sur certaines actions, je l'ai momentanément remplacé pour ne lui laisser qu'une partie sur trois finalement !

Fiche Technique

Genre : plates-formes
Support : tous les Amiga
Editeur : Psygnosis
Distributeur : Psygnosis
Nombre de joueurs : 1
Nécessite 1 Mo de Ram minimum et un joystick
pas d'installation sur disque dur
Ecrans en anglais, manuel en français

Graphisme :	**19/20**
Animation :	**18/20**
Son :	**16/20**
Jouabilité :	**17/20**
Durée de vie :	**18/20**
Total :	**88/100**



SIMON THE SORCERER

LA VIE CALME D'UN GAMIN ...

Simon fête ses 12 ans avec tous ses copains lorsqu'il retrouve à sa porte un chien tout mignon et un bouquin. Le livre va à sa place, oublier dans le placard par conséquent, et le chien fait l'objet des distractions du gamin. Aujourd'hui Simon se retrouve téléporté dans un monde mystérieux dans une tenue de magicien franchement trop grande pour lui. Une lettre lui indique que Calypso le magicien l'a envoyé dans cette galaxie car il (Calypso) a été enlevé par l'ignoble Sordide. A vous donc de prendre la place de Simon, un garçon bien sympathique somme toute à l'humour ravageur et de sauver le monde. Que de lourdes responsabilités pèsent sur les frêles épaules d'un jeune gamin !



L'avis de Mathieu, 9 ans.
Un jeu d'aventure classique est plutôt réservé aux grands, cependant Simon The Sorcerer même à mon âge est totalement prenant. En effet, le scénario original de ce jeu ajouté à d'excellent graphismes et des blagues incessantes au niveau des mimiques et des dialogues le rend jouable sans difficulté. La jouabilité est "monstrueuse". Tout est en français et simple. Même moi je ne suis pas réellement arrivé à faire ce qu'il fallait, j'ai été totalement plongé dans Simon The Sorcerer. Bon jeu, même si j'ai besoin de quelqu'un de plus grand que moi pour m'expliquer comment résoudre les enigmes.

DANS UN ENDROIT OU TOUT EST ANIMÉ ET VIE...

Le monde moyenâgeux ou se retrouve notre brave Simon pullule de vie. Il n'y a pas un écran sans une animation (des signes sur un lac, un forgeron qui forge, un barman qui sert à boire tandis que d'autres cuvent). Les décors sont superbes. Même les plus "froids" d'entre-vous finiront par se promener dans le jeu. C'est réellement plaisant que de voir tout s'animer autour de soi tout en ayant la possibilité d'intervenir directement sur les objets ou toutes les races qui peuplent le jeu. Le principe d'action est très simple et très ancien. Une liste de verbes indique les différentes actions réalisables. Rien de bien novateur donc de ce côté là. Cependant, il est tellement bien géré et rend les actions tellement aisées qu'on ne voit pas trop ce que l'on pourrait avoir à la place. Les énigmes ne sont pas insurmontables et de toute manière l'interface est tellement facile (je me répète, je sais, c'est l'âge) que l'on ne voit pas le temps passer.

A PARFOIS BESOIN D'HUMOUR

L'humour est la seule chose vraiment nécessaire pour pouvoir jouer à ce jeu, comme expliqué dans la notice. Tout est sujet au fou rire. Le marchand à deux têtes se fait un monologue/dialogue pendant cinq minutes sur la nécessité de placer le potage organique à côté des potages plutôt qu'à côté des éléments organiques. Là comme ça, c'est pas drôle du tout, mais en fait dans le jeu c'est hilarant. Il n'y a pas que les mimiques qui sont riches en sous entendu et plaisanteries plus ou moins grasses, les discours eux aussi regorgent de subtilités. En examinant des plantes louches, Simon vous dira qu'elles ressemblent à celles que fait pousser son grand frère...De toute manière vous pouvez tout vous permettre puisque vous ne mourrez pas !!!

Fiche Technique

Genre : jeu d'aventure
Support : tous les Amiga
Editeur : Adventure Soft
Distributeur : Adventure Soft
Nombre de joueurs : 1
Nécessite 1 Mo de Ram minimum et 1 souris.
Installation sur Disque Dur conseillé (9 disquettes)
Ecrans et manuel en français

WINTER OLYMPICS

Graphisme :	**16/20**
Animation :	**16/20**
Son :	**14/20**
Jouabilité :	**15/20**
Durée de vie :	**14/20**
Total :	**75/100**







HA ! LES SPORTS D'HIVER !

Ces derniers se sont limités pour moi à de sympathiques noirâtres boules de neige dans les grises rues parisiennes. C'est pourquoi me refaire Lillehammer pour moi tout seul était un projet bien sympathique. D'autant plus qu'il était précisé sur la boîte que j'allais jouer sur la version officielle ! Alors là les ricains et les autres, ils allaient voir ce que c'est qu'un français qui skie même quand il a froid aux pieds.



Vraiment très complet, Winter Olympics, vous propose le ski alpin, le bobsleigh, la luge, le biathlon, le patinage de vitesse et pour finir le saut au tremplin. La cérémonie d'ouverture est agréable et l'on y voit avec plaisir la flamme olympique s'allumer. Chaque épreuve nécessite une prise en main particulière et donc un apprentissage plus ou moins long.

BEAUCOUP, BEAUCOUP D'ÉPREUVES ET DE CHUTES DIFFÉRENTES...

Le biathlon comme son nom l'indique combine ski de fond particulièrement éprouvant pour le coeur et tir à la carabine, particulièrement éprouvant pour l'entourage quand je tire... Le ski de fond se réalise en vue de profil tandis que vous ne verrez que le viseur pour l'épreuve de tir.

La descente hommes est une épreuve de vitesse ou il vous faudra alterner entre sauts virages et passages entres les drapeaux. Le super G est juste une variante un peu plus sadique. Le slalom géant est lui aussi de la même trempe. Le slalom spécial se caractérise par le fait que c'est l'épreuve la plus courte ou il faudra mixer vitesse et virages serrés. Toutes ces épreuves se réalisent en vue arrière de votre skieur avec un superbe scrolling différentiel au niveau de la montagne devant vous. Le saut au tremplin est une des épreuves les plus difficiles à maitriser car il faut surveiller la position des skis, le style, ne pas oublier de sauter, de se positionner, et accesoirement d'attérir. C'est pas pour moi ce style de cascade ! Le bobsleigh est une des épreuves qui m'a semblé la plus sympathique puisque vous dirigez votre bobsleigh dans les tunnels en 3D. La luge utilise le même procédé que le bobsleigh à ceci près que vous ne dirigez qu'un seul futur blessé. Reste le patinage de vitesse ou vous voyez tous les concurrents patiner le plus vite possible à la roller-ball sans la violence évidemment. Cette épreuve tout comme le saut au tremplin n'est pas du tout évidente.

Fiche Technique

Genre : simulation sportive
Support : tous les Amiga
Editeur : U.S Gold
Distributeur : PPS
Nombre de joueurs : 1 à 4
Nécessite 1 Mo de Ram minimum et 1 joystick
Pas d'installation sur Disque Dur
Ecran et manuel en français

ET LES VAINQUEURS BRILLERONT...

Il existe même le tableau des médailles. Je suis totalement indifférent à ces honneurs, et croyez-moi, c'est volontairement que j'ai laissé les places aux autres joueurs. La médaille, il faudrait la donner aux concepteurs du logiciel qui ont misé sur la variété et la richesse. Les graphismes ne sont pas exeptionnels, ils sont bons juste ce qu'il faut et les différentes vues s'accordent avec les différentes épreuves. Rien à redire donc contre ce jeu qui sans casser la baraque est somme toute bien agréable.

L'avis de Mathieu, 9 ans.

Ce jeu vous met dans la peau des champions qui pratiquent les sports d'hiver au jeu de Lillehammer. On s'amuse sans partir au ski. Ce n'est pas négligeable. Toutes les épreuves sont présentes. Ainsi la France ne fait pas partie du jury et lorsque je joue, finit dernière... du moins parfois ! Il faut obligatoirement consulter le mode d'emploi pour ne pas être perdu à travers toutes les actions différentes avec les épreuves.

ASSEMBLEUR, PREMIÈRE !

PROGRAMMATION

Voici une nouvelle série d'articles qui vous permettra de mieux connaître votre machine... Son but est d'aborder les parties parfois cachées de l'Amiga : ChipSet, caches microprocesseur, routines système comme la détection des lecteurs installés, du type de mémoire...

A noter que si les sources livrés ici sont en assembleur, ils sont très facilement adaptables en C. Le but de tout ceci est bien évidemment d'assurer un maximum de compatibilité dans vos utilitaires, démos, ou même vos jeux.

Le ChipSet de l'Amiga

Paula, Lisa, Alice, Agnus, Denise autant de noms qui cachent bien des mystères. On peut accéder à ces puces de façon très simple : par l'intermédiaire des registres. Ces registres sont en fait des adresses parfois accessibles tantôt en lecture, tantôt en écriture. La résultante en est l'obtention d'informations comme la position du faisceau (balayage écran), l'état de la souris, ou dans le cas de l'écriture dans un de ces registres, la mise en place de différentes valeurs (les couleurs, l'adresse de la copperlist, la vitesse d'accès en lecture/écriture du port série...).
A noter que les données qui sont utilisées par les circuits spécialisés de l'Amiga (Copper, Paula, Blitter) doivent absolument se trouver en mémoire Chip, la mémoire Fast étant réservée au microprocesseur. En effet, pendant que les coprocesseurs accèdent à la Chip, le CPU peut trifouiller la Fast sans conflit, et surtout sans attendre que la place soit libre ! En conclusion, les samples ou autres données graphiques, en Chip, le code (programme) en Fast. Les différents langages, tels assembleurs, C, proposent des directives de compilation afin de restituer cette répartition. Si tout ceci ne vous dit rien, certains compacteurs vous propose une option afin de forcer le décompactage en Chip.
Le registre $DFF004 (VPOSR) contient la position verticale du balayage écran, en fait le 8ème bit, les autres étant dans le registre VHPOS $DFF006 (lecture). En effectuant un minimum d'opérations, on peut facilement obtenir de précieux renseignements :

```
start  move.l #0,d0          ;clr
       move.w $dff004,d0     ;VPOS
       and.w #$7f00,d0       ;masque
       lsr.l  #8,d0          ;résultat
       rts
; Analyse du résultat (décimal)
; 000 PAL  Agnus             ;8367/8371
; 010 NTSC Agnus             ;8361/8370
; 020 PAL  Fat Agnus         ;8368/8372
; 030 NTSC Fat Agnus         ;8368/8372
; 035 PAL  AA Alice
```

Le masque consiste à éliminer certains bit d'un octet, afin de n'en conserver que l'essentiel. Ceci s'applique également aux mots et longs mots bien sur... Dans le cas d'un 'AND', seuls les bits mis à '1' sont conservés (1 AND 1 égale 1).

```
start  move.b #%10101010,d0
       and.w  #$10011001,d0
; resultat : #$10001000

; Et pour finir, le registre $DFF07C
; DeniseID, uniquement Workbench 2.0
start  move.l #0,d0
       move.w $dff07c,d0
       rts
;Résultat dans D0 :
;240 = Denise        (1.2)
;248 = AA Lisa       (3.0)
;252 = ECS Denise    (2.0)
;255 = Denise        (1.3)
```

Nous savons maintenant de quoi est composé le hardware, il nous reste à déterminer dans quel mode sont les Chips. Attention ! Ceci ne concerne que les machines équipées AGA (1200 et 4000). Tout d'abord il faut ouvrir la librairie graphique, récupérer l'adresse de base stockée dans le registre 'D0'.

```
GFXBase (Merci m'sieur Commodore !) :
0xE8 (232)  WORD gb_MicrosPerLine (1.3)
0xEA (234) WORD gb_MinDisplayColumn;
0xEC (236) UBYTE gb_ChipRevBits0 (2.0)
0xED (237) UBYTE gb_MemType;

start     move.l   $4.w,a6 ;exec
          lea      gfxname,a1 ;GFXname
          moveq    #0,d0
          jsr      openlibrary(a6)
          beq.s    .Error   ;erreur?
          move.l   d0,a1    ;GFXbase
          move.b   236(a1),d5 ;ChipBit
          jsr      closelibrary(a6)
.Error    rts
gfxname  dc.b'graphics.library',0
;Traitement du résultat dans D5 :
;017 = Mode Original (Old)
;019 = Enhanced (ECS)
;031 = Mode AA
;255 = Best available
```

L'état des Chips de l'Amiga peut être modifié lors du boot (les 2 boutons de la souris pendant le Reset, puis sélection du mode graphique), mais également grâce à l'utilitaire SetChipRev du DP. L'avantage de celui-ci est de ne pas vous obliger à rebooter votre machine, et surtout de fonctionner en multitâche. Tiens, pendant que nous y sommes autant presser le citron jusqu'au bout !

```
Adresse de la CopperList
(toutes machines) :
0x32 50 UWORD *LOFlist;
0x36 54 UWORD *SHFlist;

En d'autres termes:
        move.l   $4.w,a6
        move.l   50(a1),d1 ;résult

Autre technique utilisée par les
demomakers :
start   move.l   $4.w,a6  ;Exec
        move.l   $9c(a6),a0
        move.l   $26(a0),d0 ;Cop#1
        move.l   $32(a0),d1 ;Cop#2
        rts
```

ExecBase : une mine d'or !

On peut également récupérer la fréquence verticale du balayage écran, ainsi que la fréquence d'alimentation:

```
start   move.l   4.w,a6
        move.b   530(a6),d0 ;VBL
        move.b   531(a6),d0 ;Power
```

Pour ceux qui ne possèdent pas la Bible ou les Rom Kernel Manuals de Commodore:

```
Les vecteurs de Reset et de Checksum
si appréciés par les virus :

0x02A 042 APTR ColdCapture
0x02E 046 APTR CoolCapture
0x032 050 APTR WarmCapture
0x222 546 APTR KickMemPtr
0x226 550 APTR KickTagPtr
0x22A 554 APTR KickCheckSum
```

Comme vous l'avez sans doute remarqué, pas de scrolling multidirectionnel, pas de plasmas ou autre 3D faces pleines mais seulement une vue plus approfondie des bases expliquées dans les différents recueils déjà existants. J'attends vos réactions, suggestions d'articles, ou même vos sources ! Nous resterons à l'avenir dans le domaine des exemples concis, mais utiles dans la programmation de toutes vos futures applications. Et pourquoi pas un jour des "Tools" pour le fameux Bars & Pipes que décrit avec talent Tonton Antoine ? A ce propos si un de nos lecteurs avait des renseignements à ce sujet, qu'il n'hésite pas...
Le mois prochain nous verrons comment déterminer quel est le microprocesseur installé, et quel est l'état des caches si nécessaire (de quoi faire fonctionner certaines démos ou jeux depuis le Workbench sans rebooter).

A bientôt !

Fabrice Hautecloque ■

AMOS

VOS ROUTINETTES A L'HONNEUR

Salut à tous ! Ce mois-ci est un peu spécial, car en bon fainéant que je suis, je vais me contenter de vous filer les excellentes routines de nos gentils lecteurs.

Non, je plaisante, mais ce mois-ci je suis un peu à la bourre en ce qui concerne les Routinettes-Amos et donc je n'ai pas envie que des lecteurs pensent : "Ouais, chez Amiga Revue c'est des enf... y'z'ont pas passé ma Routinnette !"

C'est pour cela que vous trouverez 4 superbes listing en Amos et je tiens à remercier personnellement et au nom de la rédaction, leurs auteurs pour leur travail :

- Aurélien.G (alias Bug*Killer) pour son effet hallucinogène...
- Bastien Stéphane (alias Doctor D du groupe Ukonx Entreprise) avec un superbe tunnel en cyclage !
- Laurent Fernandez de Tremblay-en-France (on ne rigole pas !) avec une routine géniale pour créer des vectors balls !
- Et enfin Yann Lohier avec une routine de cycling ...

Merci de me préciser si vous voulez que vos coordonnées apparaissent avec vos Routinettes dans la rubrique (et oui, c'est possible, et puis un petit coup de pub n'a jamais tué personne !).

Bon, je vous quitte et surtout continuez à nous envoyer vos plus belles Routinettes-Amos (la perspective d'un concours est en préparation, mais chuuut c'est un secret...).

Bon, j'envoie un gros bisou à toutes les lectrices d'Amiga Revue, aux types de Belier Production, et je retourne me coucher, à plus !

Philippe Agnisola

Voici tout d'abord la Routinette n°1

```
' ********************************************
' * Cyclage de la mort                       *
' * Par Bastien Stéphane (alias Doctor D)    *
' ********************************************
Screen Open 0,320,300,16,Lowres : Flash Off : Hide : Cls 0
Palette $E1E,$F2F,$E3E,$D4D,$C5C,$B6B,$A7A,$989,$898,$7A7,$898,
$989,$A7A,$B6B,$C5C,$D4D,$E3E,$F2F
Dim XX(7),YY(7),X(7),Y(7) : Shift Down 1,1,15,1
For Z=-100 To 1000 Step 10
   T#=T#+0.05
   For N=0 To 7
      X(N)=Cos(N*0.785+T#)*100 : Y(N)=Sin(N*0.785+T#)*100
      XX(N)=X(N)/(Z*0.008+1)+160 : YY(N)=Y(N)/(Z*0.008+1)+140
      If XX(N)<1 Then XX(N)=1 Else If XX(N)>319 Then XX(N)=319
      If YY(N)<1 Then YY(N)=1 Else If YY(N)>299 Then YY(N)=299
   Next N
   Ink COU : Add COU,1,1 To 15
      Polygon XX(0),YY(0) To XX(1),YY(1) To XX(2),YY(2) To
XX(3),YY(3) To XX(4),YY(4) To XX(5),YY(5) To XX(6),YY(6) To
XX(7),YY(7)
Next Z : Wait Key
```

A regarder dans certaines conditions...

```
' *************************************
' * State of the AMOS !               *
' * Par Aurélien.G , le "Bug*Killer"  *
' *************************************
'
Screen Open 0,320,256,4,Lowres : Curs Off : Flash Off : Degree :
Palette $0,$A,$F,$FF
DEF_CIRCLE[1,4,1] : Cls 0 : DEF_CIRCLE[2,4,2] : Cls 0 : Double
Buffer
A0=180 : A1=0 : X0=0 : Y0=0 : X1=0 : Y1=0 : Set Bob 0,,1, : Set
Bob 1,,2,
Bob 0,128,128,1 : Bob 1,192,128,2
Limit Bob 32,64 To 288,192 : Rem en fonction de l'amplitude des
mouvements
'
Do
   X0=32*Cos(A0)+160 : Y0=64*Sin(A0)*Cos(A0)+128
   X1=32*Cos(360-A1)*Sin(A1)+160 : Y1=64*Sin(360-A1)+128
   Bob 0,X0,Y0, : Bob 1,X1,Y1, : Add A0,4,0 To 360 : Add A1,4,0
To 360
   Wait Vbl
Loop
'
Procedure DEF_CIRCLE[I,L,C]
   For K=200 To 1 Step -L*2
      Ink C : Circle 160,128,K-1 : Paint 160,128
      Ink 0 : Circle 160,128,K-L-1 : Paint 160,128
   Next
   Get Bob I,0,0 To 320,256 : Hot Spot I,160,128
End Proc
```

Voici la Routinette n°3 :

```
' **************************
' * Vector Balls           *
' * Par Laurent Fernandez  *
' **************************
'
Hide On : Degree : Screen Open 1,320,200,4,Lowres : Flash Off :
```

```
Cls 0
Palette 0,$114,$FFF,$ABC : Ink 1 : Circle 10,10,8 : Ink 3 :
Paint 10,10
Ink 2 : Circle 10,10,2 : Paint 10,10 : Get Bob 1,1,1 To 19,19
Screen Open 0,320,200,4,Lowres : Flash Off : Cls 0 : Get
Palette 1
NB=19 : Dim X#(NB),Y#(NB),Z#(NB),I#(NB),J#(NB),M#(NB), T(NB)
For L=1 To NB : Read X#(L),Y#(L),Z#(L) : Next L
X Mouse=250 : Y Mouse=200 : XX=250 : YY=200 : HH#=80 :
ANG#=Pi#/4
Do : X=X Mouse : Y=Y Mouse : X Mouse=250 : Y Mouse=200
If Y<YY Then D=(YY-Y) : C#=Cos(-D*ANG#) : S#=Sin(-D*ANG#)
: Gosub HU
If Y>YY Then D=(Y-YY) : C#=Cos(D*ANG#) : S#=Sin(D*ANG#) :
Gosub HU
If X<XX Then D=(XX-X) : C#=Cos(-D*ANG#) : S#=Sin(-D*ANG#)
: Gosub EE
If X>XX Then D=(X-XX) : C#=Cos(D*ANG#) : S#=Sin(D*ANG#) :
Gosub EE
Gosub SS : Gosub CC : Loop
CC: Cls 0 : Sort M#(1) : For L=1 To NB : LL=0
Repeat : If LL<NB Then Inc LL : Until M#(L)=Z#(LL) :
T(L)=LL
Paste Bob I#(T(L)),J#(T(L)),1 : Next L : Screen To Front U
If U=1 Then U=0 : Screen U : Return Else U=1 : Screen U :
Return
SS: For L=1 To NB : I#(L)=(X#(L)*HH#/(12-Z#(L)))+150
J#(L)=(Y#(L)*HH#/(12-Z#(L)))+80 : Next L : Return
HU:  For  L=1  To  NB  :  Y#=Y#(L)  :  Z#=Z#(L)  :
Y#(L)=Y#*C#+Z#*S#
Z#(L)=Z#*C#-Y#*S# : M#(L)=Z#(L) : Next L : Return
EE: For L=1 To NB : X#=X#(L) : Z#=Z#(L) : X#(L)=X#*C#-
Z#*S#
Z#(L)=Z#*C#+X#*S# : M#(L)=Z#(L) : Next L : Return
Data      0,-2,1,0,0.5,-1,0,-4,2,-2.5,-2,0,2.5,-2,0,-4,-
1,0,4,-1,0,-5,1,0,5,1,0,0,-1,0,0
Data     1.5,-2,-1,3,-2,1,3,-2,-2,4,-2,2,4,-2,-2.2,5.5,-
2,2.2,5.5,-2,-2.5,7,-2,2.5,7,-2
```

Et enfin la dernière

```
' *************************
' * Cycling               *
' * Par Yann Lohier       *
' *************************
'
Screen Open 0,320,256,16,Lowres
Curs Off : Flash Off : Cls 0
'
CYCLE=$91
For I=1 To 15 : Colour I,I*CYCLE : Next I
DETAIL#=98.0 : SPEED=1
CENTRX=Screen Width/2 : X=CENTRX
CENTRY=Screen Height/2 : Y=CENTRY
DETAIL#=(100-DETAIL#)/100 : I#=16.0
'
Repeat
   Add C,1,1 To 15 : Ink C
   I#=I#+DETAIL#
   X=CENTRX+I#*Sin(I#)
   Y=CENTRY+I#*Cos(I#)
   Plot X,Y
Until Y<0
'
Shift Up SPEED,1,15,1
Wait Key
```

LES COMPILS D'AMIGA REVUE



Indispensable à tous les utilisateurs d'Amiga, classées par thèmes : Image 3D, Image 2D, Bureautique, Vidéo et Musique.
Les compilations d'Amiga revue présentées en reliure spirale regroupent toutes les rubriques :
Dossier, Exercices pratiques, Tests, présentation de logiciels ect. du N°1 au N°40 d'Amiga Revue.
Un index clair vous permet de retrouver immédiatement le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.

COMPIL N° 1 IMAGE 3D

LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D

Images : Amiga/VGA la synthèse	AR 21
De la 3D aux stations graphiques	AR 10
Par ici la sortie	AR 30
Arexx sur image	AR 32
La synthèse	AR 33
Le poids des Mo, le choc des photons	AR 31
Un prête pour un rendu : introduction jusqu'a...	AR 33
Un prête pour un rendu : chapitre fin	AR 40

EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION

Tirez la chasse	AR 31
Amiga 2000 : l'odyssée de l'espace	AR 32
Garçon !	AR 33
Le grand bleu	AR 34
Tournez manège	AR 35
La petite reine	AR 36
La montre aux trousse	AR 37
Le grand large	AR 38
Le faucheur de marguerites	AR 39
Ma cabane au canada	AR 40

LES LOGICIELS 3D

3ème dimension sur Amiga	AR 11
Sculpt Animate 3D	AR 05
Sculpt Animate 4D	AR 11
Brush 4D	AR 28
L'environnement Sculpt se porte bien	AR 32
Niouzes 3D	AR 32
Visite en avant première	AR 28
DKB Trace : la perle du dompub	AR 30
Les mondes virtuels de Vista	AR 28
Videoscape 2.0	AR 07
CAO 3D	AR 02
Design 3D	AR 10
Modeler 3D	AR 13
Volumm 4D	AR 25
3D Professional	AR 27
3D Professional 2.0	AR 33
Real 3D	AR 33
3D Tools : Prise, main	AR 34
3D Construction	AR 36

EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION

Ca me fait tournez la terre : chapitre 1 jusqu'a...	AR 32
Ca me fait tournez la terre : chapitre 5	AR 38
N'oublier pas Animation Station	AR 34

COMPIL N° 2 IMAGE 2D

LES LOGICIELS 2D

Deluxe paint II	AR 01
Deluxe paint : le must	AR 03
Deluxe paint III	AR 12
Deluxe paint IV	AR 38
Deluxe paint IV : la couleur.	AR 39
Photon paint	AR 04
Digipaint	AR 06
Digipaint 3	AR 15
Photon paint 2.0	AR 15
Spectracolor Ham-e	AR 40

L'ANIMATION 2D

Deluxe vidéo	AR 01
Deluxe vidéo III	AR 21
The director	AR 07
Amiganime	AR 07
Animagic	AR 14
Elan performer 2.0	AR 30

LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES

Imaglink	AR 22
Mixator	AR 24
Adpro	AR 36
Digi-view 4.0	AR 23
Vidi amiga	AR 24
La numérisation	AR 40
Ham-e	AR 37

EXERCICES PRATIQUES 2D

Devoirs de rentrée	AR 26
Créer notre logo	AR 31
Waouh ! la pin-up	AR 38
C'est la fête !	AR 39
De la 3D en 2D	AR 40

LES LOGICIELS PROFESSIONELS

Aegis draw 2000	AR 09
Professional Draw	AR 12
Ultradesign	AR 30
Designworks	AR 40

COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE

IPROFESSIONAL PAGE

La pao en couleur	AR 05
La mise en page	AR 27
Realisation d'une page	AR 28
Tableauter avec propage	AR 29
La quadrichromie	AR 30
Les sorties postscript	AR 31

MAXIPLAN

Le tableur qui execel	AR 22
Le calcul d'un emprunt	AR 31
Mis en graph	AR 33
La base de donnees N°1	AR 33
La base de donnees N°2	AR 34
Les macros au menu	AR 35
Programmer les macros	AR 36

LA TYPOGRAPHIE

La typographie de A à Z N°1	AR 27
La typographie de A à Z N°2	AR 28
La typographie de A à Z N°3	AR 29

SUPERBASE

Superbase professional	AR 05
Superbase pro III	AR 13
Les supe-bases de donnees	AR 36
Superbase sur disque dur	AR 37
Superbase suite et fin	AR 38

PUBLISHING PARTNER MASTER

Pagestream V 1.5	AR 12
PPM : Demo minute	AR 30
PPM : Creez notre logo	AR 31
PPM 2.1 : L'âge de raison	AR 38

BUDGET

Personnal finance manager	AR 31
Homanager	AR 39

LE STRAITEMENTS DE TEXTES

Prowrite	AR 03
Wordperfect	AR 04
Excellence	AR 10
Kingwords 2.0	AR 14
Wordworth	AR 36
Pagesetter II	AR 39

COMPIL N° 4 VIDEO

LES DOSSIERS DE LA VIDÉO

Imagination	AR 02
Amiga vidéo premier ! Cinéastes, vidéastes	AR 08
Vao ou la vidéo Assistée par ordinateur	AR 39
Un amiga et un Magétoscope Est-ce Suffisant pour cartooner ?	AR 40

LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO

Vidéo généric master	AR 12
Vidéo et débats	AR 16
L'incrustation	AR 19
Table de Montage vidéopilot V3i	AR 19
Ca acrtoon : le montage	AR 30
Time code et infrarouge	AR 31
Ca cartoon : That's old folks	AR 31
Vidéo master : le maitre ?	AR 32
Scala, il est terrible !	AR 37
Le ta ndem infernal	AR 37

COMPIL N° 5 MUSIQUE

DOSSIER MUSIQUE

Son amiga : le big bang	AR 03
Sound FX V 1.3 1988 Linel	AR 08
Sound FX V 1.3 : L'art et la manière	AR 09
Aegis audiomaster	AR 10
Le soundtracker 2.4	AR 23
Musique : le sampling	AR 33
Home sweet home	AR 35
Bars and pipes	AR 36
L'éducation musicale	AR 36
Les démon de midi	AR 36
Le son c'est bon	AR 37
La musique en herbe	AR 39
La même longueur d'onde	AR 39

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Et midi transport	AR 26
Pro 24 sur amiga	AR 27
Sound tracker	AR 31
Music-master	AR 32
Le maitre de musique	AR 37
Protracker 1.1 B	AR 38
Les éditeurs de sons	AR 38

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Les composeurs musicaux	AR 02
Tirbo drummer	AR 02
Musiquons sans remords	AR 12
Studio 24	AR 13
Real time sound processor	AR 17
Musique, musique !	AR 22
Perfect sound 3.0	AR 25
Master tracks pro	

BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE Service VPC 16, Quai J- B Clément 94140 ALFORTVILLE

Je désire recevoir le(s) Compil(s) d'AMIGA REVUE : je prévois 3 à 4 semaines de délais de livraison

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

COMPIL N° 1 ☐	Image 3D -	180 Pages	Prix : 250F	X......Expl
COMPIL N° 2 ☐	Image 2D -	110 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 3 ☐	Bureautique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 4 ☐	Vidéo	60 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 5 ☐	Musique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl

Cochez le(s) numéro(s) commandés

Frais d'envoi forfaitaire France 25 F.*
*Gratuit si commande avant le 30 juin
****sauf DOM TOM, Etranger.**
Frais d'envoi DOM TOM etranger 45F.

Ci-joint un chèque de .... F libellé à l'ordre de Commodore Revue pour les envois en France.
Mandat international de paiement pour les envois à l'étranger

INFOGRAPHIE

LES INFOGRAPHISTES DU MOIS

Vous savez que ce mois-ci, je suis très embêté : nous avons été submergés de disquettes mais pas du tout en rapport avec le sujet que je vous avais proposé. Que faire ?

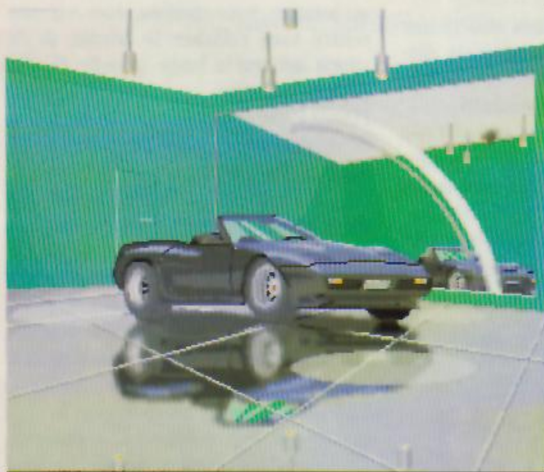


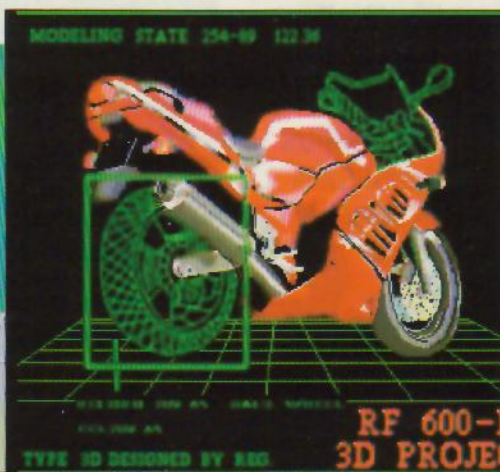
Titre : Blueworld (320x256 / 32 couleurs)
Auteur : Pascal Lakhdar / 3 Parc Henri Dunant
94290 Villeneuve le Roi

De plus, il s'avère que vous êtes nombreux à suivre ma rubrique et que vous en êtes dans la majorité très satisfaits. J'en suis très flatté. Comme vous, j'ai un petit coeur qui bat, alors ce mois-ci, plusieurs dessins seront publiés mais je n'aurais pas la place d'y apporter un commentaire.

Rappel : tous les formats d'écran sont acceptés, même en 24 bits. Vos images ou vos animations doivent être en 2D ou en 3D, mais réalisées uniquement avec Real3D (1.4 ou 2.0). Des articles initiatiques au sujet de ce fantastique logiciel risquent de venir prochainement (on va y venir ne vous inquiétez pas !).

Important : afin d'éviter la supercherie, vous devrez joindre à vos images la scène ou une partie au format Real.

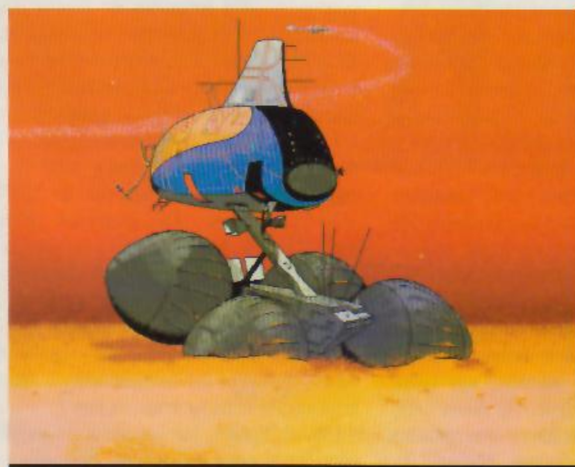




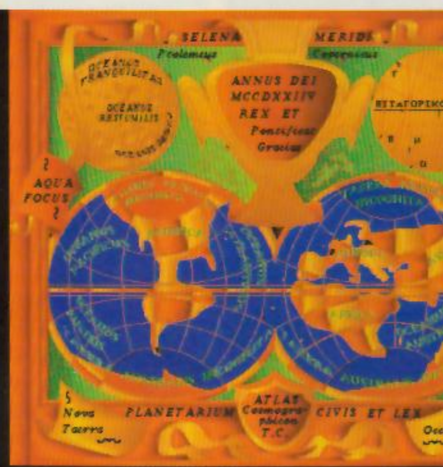
Le sujet du dessin du mois de juin 1994

Je suis un peu comme Jean Pierre Foucault, je suis toujours à la recherche de nouvelle formule... Alors maintenant, je ne vous proposerai plus de sujet au niveau du dessin du mois. Vous êtes totalement libres. Si toutefois des dessins ou animations concernant la mécanique nous parviennent, nous risquons d'avoir une préférence à leur égard. Allez planchez bien !

Très important : n'oubliez pas d'indiquer sur votre disquette votre nom, adresse et numéro de téléphone. Nous avons recu des disquettes sans aucune information.



Titre : Cruiser (640x512 / 64 couleurs)



Titre : Mappemonde (640x512 / 64 couleurs

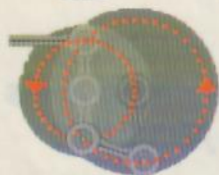
SPÉCIAL MÉCANIQUE (SUITE)

Le mois dernier nous avons commencé à entrevoir les possibilités d'animations en 2D, de systèmes mécaniques comprenant des bielles et des pistons. Nous allons nous intéresser ce mois-ci à l'utilisation des cames.

Je vous rappelle qu'il serait utile que vous vous procuriez l'article du mois dernier afin d'avoir un peu plus de précisions sur ce que nous avons déjà vu. En fait nous nous sommes intéressés au fonctionnement du premier moteur à vapeur conçu par Mr James Watt (sacré James !). Nous avons vu la méthode nous permettant d'animer des bielles autour de différents axes. Ceux qui me sont fidèles doivent déjà être entrain de concevoir des systèmes de pure folie (ex : figure 1).







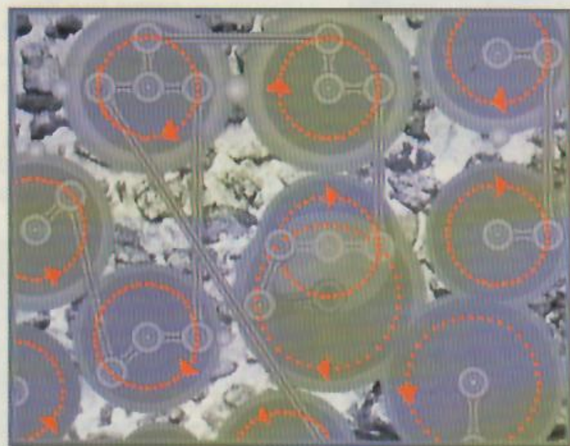


Figure 1

Rappel : avant de concevoir de telles animes, il est préférable de créer ne serait ce qu'un petit croquis sur une feuille afin d'avoir un aperçu sur le fonctionnement et le mouvement de toutes vos pièces. Je vous conseille également d'avoir un kit des différentes pièces sur votre disque dur ou disquettes (différentes tailles de bielles, cames, pistons, roue dentées, etc.)

L'animation de ce mois-ci est réalisée en 640x512, 16 couleurs. Je vous rappelle que si vous possédez une petite configuration, il est préférable de travailler en 320x256 (vous diviserez par 2 les valeurs de x, y ou z qui seront indiquées).

Une came : qu'est-ce-que c'est ?

C'est en général une pièce avec un axe de rotation qui possède une ou plusieurs encoches et qui est destinée à transmettre ou à commander un mouvement à d'autres pièces de la machine. Il est rare de ne pas trouver de came dans un système mécanique. Il y en a vraiment de toutes les tailles et de toutes les formes. Les exemples décrits dans la figure 2, résument les immenses possibilités de leurs utilisations.

Après avoir réalisé un croquis démontrant le fonctionnement du mécanisme (figure 3), vous devez dessiner toutes les pièces de votre machine sur votre page de brouillon (figure 4). Nous nous intéresserons uniquement aux parties de la machine décrites (figure 3). N'oubliez pas de sélectionner l'option coordonnées dans le menu préférence.

Création des pièces mécaniques

• La came : configurez la grille : x=29 et y=29 (un nombre impair est plus souhaitable afin que le point de saisie se situe bien au centre du cercle). Rappel : pour configurer la grille, appuyez sur l'option grille avec le bouton droit de la souris et indiquez les valeurs données. Activez la grille, tracez un cercle (x=117, y=117). Prenez un gros pinceau et placez-le au centre du cercle (la grille étant activée vous remarquez que c'est un jeu d'enfant d'indiquez le centre d'un cercle). Désactivez la grille. Créez un pignon (x=35, y=37).

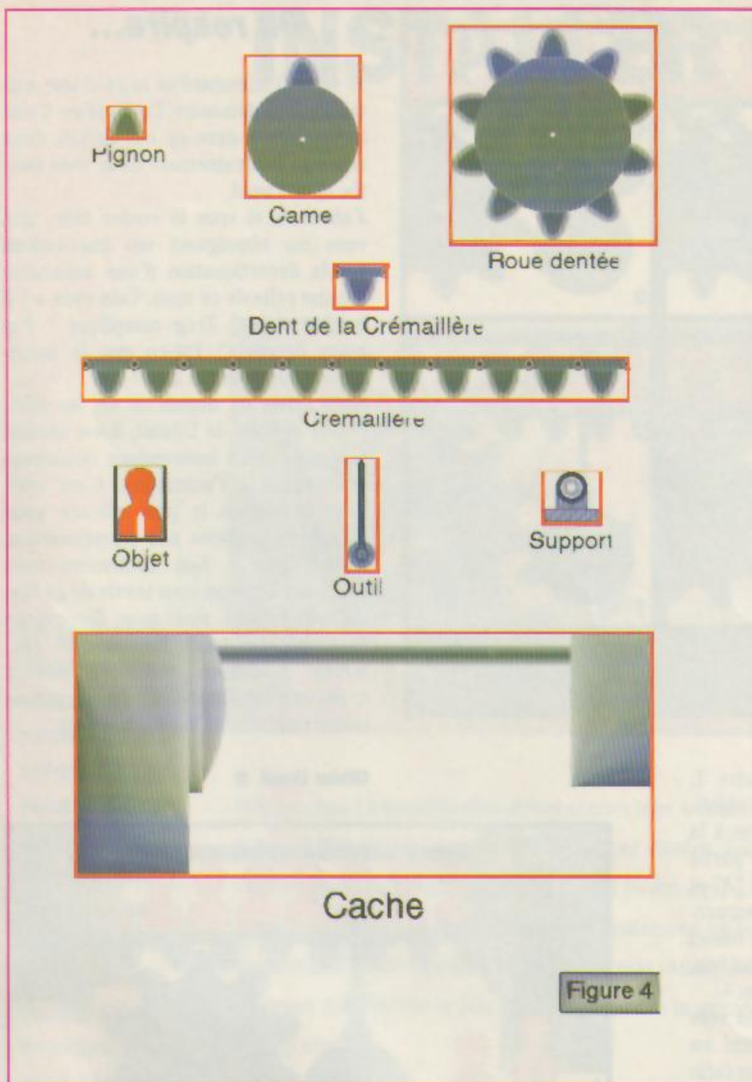
• La roue dentée : reprenez le principe énoncé pour la came afin de créer un autre cercle (x=165, y=165). Prenez le pignon en brosse et faites en sorte que le point de saisie se situe au centre de ce cercle. Rappel : je vous rappelle que pour déterminer un nouveau point de saisie à une brosse, il faut aller dans le menu Brosse/Tenir/Placer. Pour placez minutieusement le point de saisie au centre du cercle, activez l'option placer et lorsque vous pensez être en son centre sans relâcher le bouton de la souris activez la loupe (touche ?) afin de bien le placer.

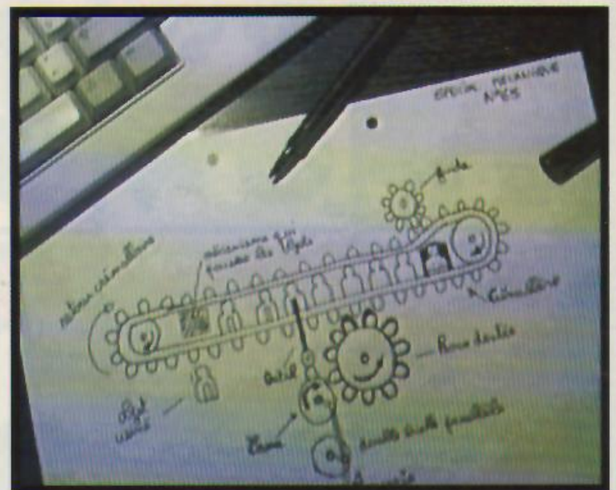
Placez le pignon et appelez le requester de déplacement : nbre de cadres = 10, angle z=360°, tracez...

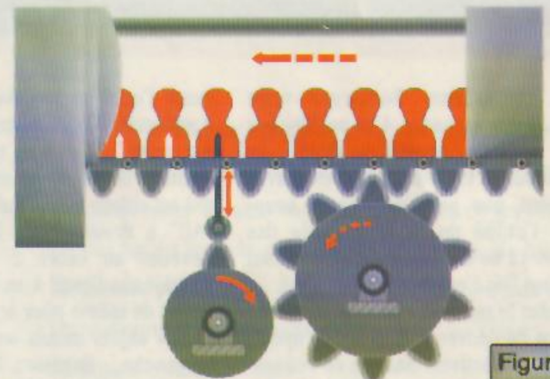
• La crémaillère : définition : c'est une pièce munie de dents qui peut servir à transformer un mouvement circulaire en mouvement alternatif dans le cas présent mais peut également servir à arrêter un mouvement ou à le retenir. Le but de la roue dentée est d'entraîner le tapis où sont disposés les objets. La distance entre les dents de la crémaillère doit être égales à la distance de celles de la roue dentée. Il faut quelque fois se replonger dans nos bonnes vieilles formules de maths. La démarche est la suivante : le périmètre de la roue est de Périmètre=Diamètre x Pi. P=165 x 3.14 = 518 pixels. La longueur de la dent est de 35 pixels et il y a 10 dents, donc la longueur totale est de 350 pixels. La longueur total des espaces entre les dents est de 518-350=168 pixels. La longueur d'un espace est de 168 pixels/10 = 17 pixels. Nous avons nos deux valeurs nous permettant de créer notre crémaillère : dent=35 pixels, espace=17 pixels.

PS : il est quand même plus agréable de comprendre les mathématiques par la pratique vous ne trouvez pas ?

• L'outil, l'objet, les supports : rien de compliqué pour ces pièces. Néanmoins







faites en sorte que la longueur de l'objet soit inférieure à 52 pixels (car c'est la distance que parcours la crémaillère pour chaque tour de came...). Je préfère quand même vous donner les coordonnées que j'ai utilisé : objet (x=46, y=73), outil (x=29, y=116), dent de crémaillère (x=52, y=43).

Animation de la machine

Toutes vos pièces doivent être situées sur votre page de brouillon et n'oubliez pas de sauver cette page.

1) Il faut définir un nombre de cadre étant un multiple du nombre de dents... Choisissons 20 cadres. Saisissez votre came en brosse sur votre page de brouillon et positionnez la au 1er cadre (n'oubliez pas le point de saisie au centre du cercle). Appelez le requester de déplacement : nombre de cadres = 20, option cyclique active, angle z = 360°.

2) La came doit entraîner la roue dentée... Saisissez la sur le brouillon et au cadre 4 de l'animation et positionnez la comme indiquée figure 5. Faites en sorte que les 2 dents des 2 pièces se touchent à peine. Comme vous pouvez le remarquer, la came doit entraîner la roue dentée sur 4 cadres. C'est pour cela que de nouveau nous devons ressortir notre bonne vieille règle de 3 de maths pour connaître l'angle z de la roue dentée sur 4 cadres. 360° correspond à 20 cadres donc l'angle z sur 4 cadres est égal à (360 x 4)/20 = 72°.

- Appelez le requester de déplacement : nombre de cadres = 4, angle z = 72°, option cyclique désactivée. Tracez ...

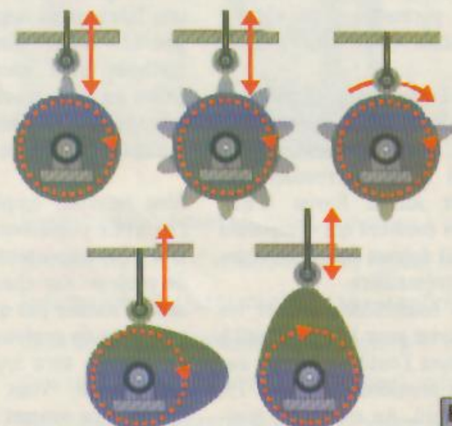
- Appelez de nouveau ce requester : effacez les coordonnées, nombre de cadres = 18. Tracez...

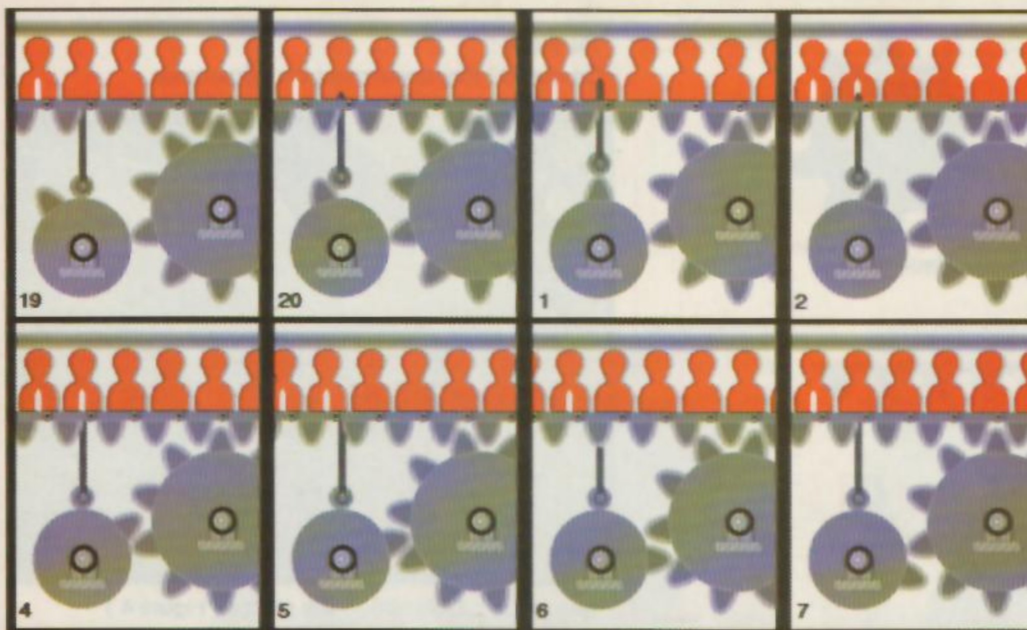
3) La roue dentée entraîne la crémaillère... Saisissez la crémaillère en brosse sur votre page de brouillon. Positionnez au cadre 4 comme indiquée figure 5. Il faut qu'elle avance de -52 pixels sur x car la longueur de la dent est de 35 pixels et un espace entre les dents est de 17 pixels (35 + 17 = 52).

- Appelez le requester de déplacement : nombre de cadres = 4, x = -52, option cyclique désactivée. Tracez...

- Appelez de nouveau ce requester : effacez les coordonnées, nombre de cadres = 18. Tracez, puis sauvez votre animation.

4) La crémaillère entraîne les objets... Saisissez votre objet en brosse. Positionnez l'objet par rapport à la crémaillère lorsqu'il sera usiné par l'outil au cadre 1. Prenez en brosse l'outil plus une partie





Différentes étapes de l'animation

Figure 5

On respire...

Je vous ai démontré ce mois-ci une animation qui démontre l'utilisation d'une came. Elle a dans ce cas précis, deux actions : l'entraînement de la roue dentée et de l'outil.

J'aimerais si vous le voulez bien, que vous me témoigniez vos impressions sur la décortiquation d'une animation comme celle de ce mois. Cela vous a-t-il semblé clair ? Trop compliqué ? Pas assez détaillé ? Est-ce que la mécanique vous prend la tête ?

Nous avons vu, depuis un an, les différentes options de DPaint, il est normal que nous nous intéressions davantage maintenant à l'animation. C'est vraiment le moyen le plus efficace pour mettre en pratique nos connaissances, n'est-il pas ? Non seulement vous apprenez à mieux vous servir de ce fantastique logiciel, mais nous découvrons ensemble comment fonctionnent certaines machines. N'hésitez pas à m'envoyer vos suggestions. Sur ce, je vous donne rendez-vous le mois prochain.

Olivier Duval ■

de la crémaillère. Rechargez votre anime. Allez au cadre 4 et positionnez cette nouvelle brosse à droite de l'écran sur la crémaillère. Vous n'avez sûrement pas jusqu'à présent soupçonné l'utilité de la sauvegarde des requesters de déplacement et pourtant quelques fois c'est très utile.

- Appelez le requester de déplacement : nombre de cadres = 4, x = -52, option cyclique désactivée. Sauvez ce requester sous le nom "position1" puis tracez...

- Appelez de nouveau le requester : nombre de cadres = 18, x = 0, option cyclique désactivée. Sauvez ce requester sous le nom "position2" puis tracez...

- Rechargez ensuite position1 et position2 jusqu'à ce que l'objet arrive au dessus du pignon de la came (je vous rappelle que "SHIFT" + "?" est le raccourci clavier du requester de déplacement). Nous avons dans ce cas un objet identique mais la description de l'étape 4 peut vous permettre d'en ajouter d'autre de tailles et de formes différentes.

5) Usinage de l'objet... Afin de protéger la crémaillère il est utile que nous définissions un pochoir (Menu Effet/ Pochoir/Créer) pour verrouiller ses couleurs (voir Amiga Revue N°61). Important : les couleurs qui composent l'objet et l'outil doivent être différentes de celle de la crémaillère.

Pour plus de commodité, utilisez les touches du clavier pour bouger l'outil à l'écran. Saisissez l'outil en brosse sur votre page de brouillon. Au cadre 19, positionnez l'outil. Au cadre 20, positionnez l'outil (sous l'influence de la came l'outil se soulève). Au cadre 1, positionnez l'outil (usinage de l'objet). Au cadre 2, 3 et 4 ne touchez pas à la position de l'outil et effacez la partie qui est usinée grâce aux touches "A" et "Alt" à droite de la barre d'espace. Revenez au cadre 2 et cette fois-ci positionnez l'outil à sa bonne position. Faites de même pour le cadre 3 et 4.

6) Les objets usinés se déplacent vers la gauche... Saisissez l'objet usiné en brosse et réaffichez le par dessus (afin que Dpaint prenne en compte ses coordonnées x et y sur l'écran). Comme pour l'étape 4, allez au cadre 4 et recharger respectivement les requesters de déplacement (position 1 et 2) jusqu'à ce qu'elles disparaissent à gauche de l'écran.

7) Ouf ! L'animation est terminée vous n'avez plus qu'à rajouter les pièces qui sont sensées ne pas bouger à l'écran comme le cache. Vous pouvez rajouter d'autre mécanisme comme l'exemple de la figure 6. Ici nous sommes dans une fabrique de mannequin mais vous pouvez aussi bien utiliser cette méthode pour encapsuler des bouteilles ou pour mouler des cloches. Je suis sûr que les idées ne vont plus vous manquer maintenant.

Rien ne vous empêche si vous êtes l'heureux possesseur d'une configuration plus importante d'attribuer plus de couleurs sur chacune de vos pièces mais n'oubliez pas que plus votre pièce comporte de couleurs différentes, plus l'animation sera lourde et moins elle sera fluide. Vous devez avoir un aperçu plus concret de ce qu'il est possible de faire avec une came.

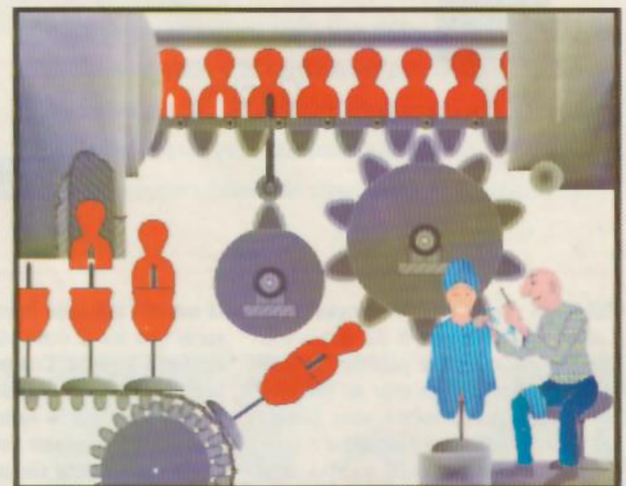


Figure 6

LA DISQUETTE DU MOIS

La rubrique Infographie se permet de faire son Dompub ! En effet, je me permets de vous offrir un petit cadeau : si vous désirez vous procurer l'animation de ce mois ainsi que les différentes pièces succintement dessinées, il vous suffit d'en faire la demande à la rédaction, en joignant une enveloppe auto-adressée et timbrée à 4,40 frs. Vous trouverez également quelques digites de textures qui je l'espère pourront vous aidez dans vos réalisations en 2D ou en 3D.

En effet, je me suis aperçu que l'infographiste est très friand d'images de toutes sortes. Si cette offre connaît un réel succès cette disquette risque d'évoluer dans son contenu et de devenir le partenaire idéal de la rubrique Infographie.

Important : n'oubliez pas de préciser si vous désirez des images en AGA ou non : soit 320 x 256 en 256 couleurs, soit 320 x 256 en HAM (4096 couleurs).

LE COIN DES DÉBUTANTS

SON

Au fur et à mesure que nous explorons ensemble le petit monde (qui nous est si cher, dans tous les sens du terme !) de l'informatique musicale, cette rubrique vous aura, je l'espère, permis d'en mieux saisir certains aspects plus ou moins ésotériques.
En fait, pour bien équiper, utiliser, puis maîtriser votre Home Midi Studio, il vous est nécessaire, sinon de connaître tout dans le détail, tout au moins de comprendre ce que vous faites, histoire d'obtenir, au moins, le meilleur résultat possible. On continue ?

Vous avez pu trouver ici, ces deux derniers mois (AR N°63 et 64), une longue étude sur l'échantillonnage/Sampling. Maintenant que ce concept vous est devenu un peu plus familier, il est temps à présent de nous pencher sur le composant qui permet de telles prouesses techniques et qui a pour nom : Digital Signal Processing ou DSP, pour Processeur de Signal Numérique, dans la langue de Voltaire.
DSP, trois lettres magiques qui, au cours du temps, se sont chargées d'une quantité de valeurs plus ou moins fausses et qui ont fini par semer le doute dans les esprits des aficionados de l'Amiga, rongeant leur frein devant l'injuste hégémonie de l'Atari dans le domaine musical.
A propos, on vient d'annoncer la disparition d'Atari France : ne nous réjouissons pas car notre cher Amiga se trouve maintenant bien seul en ligne, face au monopole croissant du PC (en ce moment très occupé à digérer Apple) et, dans une moindre mesure, au "nivellement par le bas" induit par l'imméritée hégémonie des consoles.

Le DSP, composant miràcle ?

Devenu un véritable mythe, le DSP est, entre autres, fébrilement attendu sur un prétendu modèle d'Amiga (le "A 4045.3", sans doute !), lui permettant théoriquement, on l'a lu dans la Presse, entre autres prouesses fabuleuses, de proposer pas moins de 16 Voix en qualité 16 bits (et pourquoi pas 64 Voix en 64 bits, pendant qu'on y est ?)
Ca doit être vrai, puisque... on l'a lu dans la Presse !
Allez donc demander aux possesseurs de Falcon ou autres PC/Sound Blastérisés ce qu'ils en pensent de leurs soit-disant "Voix en qualité 16 bits"...
En fait, et je pèse bien mes mots, il n'existe à l'heure actuelle AUCUNE solution interne (carte de numérisation) qui soit en réels 16 bits, et ceci tout simplement parce que, pour des raisons évidentes d'interférences et de parasitages inhérents à l'électronique et aux circuits électriques contenus dans tout ordinateur, on est obligé de couper les deux derniers bits de fin : votre belle carte 16 bits, y compris la Sunrize dont je vous parle un peu plus loin, est donc, en réalité une 14 bits.
Attention ! Si la restitution reste cependant excellente en 44.1kHz/14 bits (elle est assurément de qualité "broadcast"), la perfection ou, tout au moins la norme "professionnelle" actuellement en vigueur, est et reste, à 44.1 kHz/16 bits, qu'on le veuille ou non. Et la différence s'entend, croyez-moi !
En fait, la seule configuration en 44.1 kHz/16 bits réels sur Amiga est l'ADC16 de la Société Xanadu, et cela tout simplement parce que son électronique de numérisation est installée non pas sur la carte elle-même, mais dans un rack externe et, qui plus est, blindé. La qualité, ça a des contraintes !
Il n'empêche, tout ceci reste encore aléatoire puisqu'il existe, tenez-vous bien, différentes qualités de DSP !

Montre-moi ton DSP, je te dirai quel effet tu me fais !

Nous avons vu précédemment comment un son est donc soit numérisé, soit produit par une configuration particulière de un ou plusieurs composants électroniques. Dans les deux cas, il en résulte une suite plus ou moins complexe d'informations qui sont codées en langage binaire, le seul accessible aux puissants processeurs de nos fabuleuses machines.
Le DSP intervient ici puisque sa particularité est de permettre justement d'effectuer les énormes séries de calculs nécessités par la manipulation, en temps réel, de ces suites de nombres binaires.
Ces calculs, évidemment d'autant plus considérables que la modification désirée est importante, sont effectués sans broncher par le DSP. En fonction d'un effet particulier, il met ainsi en oeuvre la suite d'opérations mathématiques nécessaire qui constitue donc, à proprement parler, une "routine", tout à fait semblable à celles rencontrées en programmation, mais ça, vous connaissez déjà : on appelle ça des algorithmes.
Donc, pour nous résumer, en appliquant à un même DSP différents algorithmes on peut ainsi obtenir différents effets, au même titre d'ailleurs que vous obtenez différents sons en modifiant simplement les réglages du seul et même set de composants qui est contenu dans votre synthé et/ou expandeur préféré.
Lumineux, non ?

Il vaut mieux être binaire que primaire...

En fait, le moindre petit effet, une bête réverbération, par exemple, exige un nombre considérable de calculs qu'on a vraiment peine à imaginer, puisque votre son doit, dans un premier temps être numérisé via un Convertisseur Analogique-Numérique (ADC, in English) puis, dans un second temps, traité par le DSP pour enfin, dans un troisième temps, via un Convertisseur Numérique-Analogique (DAC, in English), être dirigé vers votre section d'amplification...
Evidemment, ce traitement altère fatalement votre son et c'est dire l'importance que revêt alors la qualité du (ou

(Suite page 77)

HOME MIDI STUDIO PRATIQUE

SON

Le contact commence à se créer entre nous et cette rubrique semble devoir aller en s'étoffant comme je l'espérais ! Outre les quelques trucs et astuces que j'ai pu accumuler de par ma propre expérience, vous pourrez donc trouver ici dorénavant certaines réponses à vos questions angoissées. Continuez à m'écrire, et pas seulement pour me poser des questions : vos propres découvertes, et il est inévitable que vous en ayez faites, seront toujours les bienvenues !

Je vous rappelle également que, si je privilégie indéniablement Bars&Pipes, c'est, d'une part, parce qu'il est sans conteste le meilleur séquenceur MIDI existant à ce jour sur notre machine, d'une seconde part parce qu'il est devenu, de fait, le fer de lance et, pourquoi pas, la chance de l'Amiga de pénétrer un peu plus dans les milieux des musiciens "Pro" et (surtout !), d'une dernière part, parce que, travaillant moi-même quotidiennement dessus, par conséquent, j'ai de bonnes raisons de le connaître particulièrement bien !

Mon mérite est moindre, n'est-ce pas, mais ça serait quand même bête de ne pas vous faire profiter quand même de ma propre expérience, non ?

Alors, ceci dit, si B&P est génial, n'en restons pas là pour autant et parlons aussi des multiples Trackers et autres DMCS, KCS, Pro24, Studio 24, Sonix ou encore Music-X...

Et puis, pendant que nous y sommes, ne nous arrêtons pas aux seuls séquenceurs, ni même au MIDI : parlons aussi, si vous le voulez, des trucs et astuces pour les éditeurs et/ou bibliothécaires de synthés, pour les échantillonneurs, et pourquoi pas même pour les utilitaires DP de Fred Fish, et que sais-je encore !

Je vous le dis encore une fois : la Rubrique Son/Musique que j'ai le privilège d'animer dans ces pages est bien consacrée au Son et à la Musique sur Amiga, et ce, SANS exclusive...

Ceci dit, que cela ne nous empêche pas de continuer ici le descriptif, entamé ces derniers mois, des packs d'outils disponibles séparément qui vous permettent d'augmenter les capacités de base de Bars & Pipes :

Pro Studio Kit

- Articulation Modifier : permet de modifier la longueur d'un événement MIDI d'une valeur négative ou positive.
- DeFlam : supprime automatiquement les événements MIDI surnuméraires. Utile lorsque vous suspectez un événement MIDI de se superposer à un autre.
- DeGlish : élimine les événements MIDI d'une durée trop courte. Intéressant pour "nettoyer" une piste entrée en direct.
- Event Smoother : relie entre eux les paramètres des Control Changes, du Pitch Bend et de l'After-Touch. Ceci vous permet de savoir toujours où vous en êtes de ces réglages lors d'un remix dans l'éditeur de piste.
- Feels Good : générateur d'altérations temporelles et de volume pour "humaniser" en quelque sorte une piste Drums.
- Jump Start : permet de déclencher l'enregistrement depuis le clavier.
- Note Converter : permet de transformer une note en une autre.
- Note Filter : élimine les notes qui se trouvent dans une zone particulière. Par exemple, ceci vous permet d'éliminer facilement toutes les notes situées en dessous du Do/C 4 et de "nettoyer" ainsi une piste de sa partie Bass qui pourra alors être accessible sur une copie de cette même piste mais où un autre Note Filter aura effectué l'opération inverse.
- Note Mapper : puissant outil, semblable à Note Converter, mais permettant de remaper complètement tous les événements MIDI d'une piste. Particulièrement intéressant si vous désirez vous créer une bibliothèque de différents Kits de batteries.
- On Hold : relie entre elles les simulations d'effets de pédale et les notes subséquentes.
- Pitch Bender : intéressant outil puisqu'il vous permet de contrôler à la souris une molette de Pitch Bend en temps réel depuis votre écran.
- Remote Patch : vous permet d'attribuer les contrôles B&P à certaines touches de votre clavier musical : arrêt, marche, enregistrement, etc... Une bonne idée est d'utiliser les notes situées aux deux extrémités haute et basse de votre clavier.
- Retransciber : permet de retranscrire certaines notes dans l'éditeur de partition (B&P Pro only !).
- Stirrreeeetttcch : permet de recalibrer une section MIDI spécifique dans un espace-temps redéfini. Utile si vous travaillez en post-synchro et que votre séquence musicale est soit trop longue ou soit trop courte par rapport à une séquence vidéo.
- Super Setup : permet de déterminer plusieurs paramètres communs à une ou plusieurs pistes.
- Velocity Controller : permet de contrôler la Vélocité par l'intermédiaire d'un Control Change classique. C'est intéressant puisque cela vous donne alors la possibilité de la contrôler depuis une pédale d'expression ou d'un Breath Controller, par exemple.

NB : les packs d'outils/accessoires Music Box A et Music Box B, que j'ai décrits dans le N°63, font dorénavant partie intégrante de Bars&Pipes Pro V2.0. Si vous envisagez d'upgrader votre B&P vers cette version, inutile donc de gaspiller votre argent en vous procurant ces packs.

C'est vous qui le dîtes !

A partir de ce numéro, je publierai ici vos lettres les plus significatives. Mais, rappelez-vous que, contrairement à une certaine variété de riz long grain américain, je ne suis pas du tout incollable et que le but de cette rubrique est seulement de répondre à des questions d'intérêt général et non du genre : "Comment dois-je faire pour obtenir le son 24 de la Bank C de mon Ziglotron MSP 812, Révision Août 87 ?", car ça, honnêtement, je ne sais pas faire...

Help ! I need somebody's help !
De Dominique Pageault (Grenoble) :

Bonjour,

- Tout d'abord, merci pour les rubriques son régulières depuis octobre 1993.

- Faut pas bouder parce que tout le monde n'apprécie pas les patterns de

batterie, c'est pas joli ! Il est vrai qu'il y a x manières d'aborder la musique MIDI (selon son niveau) et que l'on soit musicien ou non. En ce qui me concerne, au tout début, je jouais de la guitare d'une part et, d'autre part, je m'intéressais à l'informatique. Depuis peu, j'ai joint les deux. J'ai acheté un clavier Roland PC 200, un logiciel, Bars & Pipes Pro Français et, comme il me fallait aller plus loin, je prends maintenant des cours de piano.

• Mon but : pouvoir transcrire ce que je faisais à la guitare au piano + orchestration, c'est-à-dire + batterie + bass +...

• Problèmes : digérer, comprendre et utiliser B&P en quelque sorte. Par quel bout le prendre ? J'ai d'abord commencé par essayer de reproduire une partition simple en mode pas à pas. Premier petit problème : comment entrer les notes # (1) ou b (2) et à la clef (3), idem pour les silences (4).

Peut-être un prochain article sur ce mode pas à pas.

Autres questions : le protocole Drum Kit proposé dans le N°61, comment fait-on pour l'obtenir si le sien est différent ? (5) Comment génère-t-on un nombre d'événements MIDI ? (6). Je souhaite une explication concernant les patterns.

Proposé : exemple Mesure 1

Dans la proposition, pas de problème pour ce qui correspond à la note et sa vélocité, mais pour le reste, serait-il possible d'avoir une information complémentaire afin de les placer correctement ? (7)

La musique MIDI sur Amiga est trop confidentielle : Keyboards nous ignore (ou nous snobe) (8), Storm Productions informe au compte-gouttes malheureusement. Quand l'Atari marque le pas, le PC éclôt et commence à faire son trou peu à peu (9).

Combien sommes-nous à nous intéresser à ce domaine particulier et que faire pour que l'on puisse sortir de cet anonymat ?

Malgré toutes ces difficultés, je reste persuadé que l'Amiga n'a rien à envier aux autres et qu'il a seulement quelques problèmes de communication. C'est vrai qu'en temps qu'utilisateur, je regrette de ne pas trouver d'interlocuteur à qui parler. TOUS les magasins spécialisés sur Grenoble se marrent lorsqu'on dit qu'on fait de la musique sur Amiga. Pourquoi ne pas "lister" les utilisateurs qui pourraient ainsi se rencontrer, parler, apprendre et faire connaître leur existence. On doit montrer aux autres qu'on existe. (10) A quand des stages sur B&P ? Il serait possible également de faire des démonstrations/promo chez les distributeurs Amiga, par Storm Productions, par exemple. (11) Merci de m'avoir lu et encore merci pour tous les articles dans Amiga Revue qui eux, ont le mérite d'exister.

Salut, Tonton Antoine.(12)

	N°	Temps	Par	Note	Vel	Long
	00	00	00	—	00	00
Sur B&P, Loupe de la note :						
	Mesure	Temps	Impulsion			
Time :	0001	01	00			
	Heure	Minute	Seconde	Frame		
HMSF :	00	00	00	00		
Note :	—					
Velo :	00					
	Mesure	Temps	Impulsion			
Long	0001	01	00			

Réponses :

(1) Il faut activer l'événement MIDI avec la baguette magique ou la main -il devient alors rouge-, puis utiliser les flèches-curseur -situées entre le clavier et le pavé numérique- pour le déplacer vers le haut ou vers le bas.
(2) Seul le # est affichable par cette méthode, mais n'oubliez pas que l'éditeur-loupe vous permet de taper un b ou un # directement entre la lettre de la note et son numéro d'octave.
(3) À la Clef, c'est un peu plus compliqué puisqu'il vous faudra activer d'abord la fenêtre Clef, cliquer à l'intérieur de cette fenêtre avec le crayon, ce qui fait apparaître un mini clavier où vous activerez alors la note fondamentale de l'armure de votre piste. Choisirez enfin dans la liste des gammes, celle qui convient. Cela va du Majeur jusqu'au Mixolydien, vous avez de quoi faire !
(4) Il suffit de déplacer les flèches d'édition -les triangles violets- et d'activer la commande "Insérer" du Menu "Editer".
(5) Utilisez l'outil "Note Mapper" disponible, je vous le rappelle, dans le Pack Pro Studio Kit (voir ci-dessus) et réassigner, grâce à lui, chacune des notes en fonction des sons équivalents sur votre propre boîte à rythmes.
(6) En cliquant, avec le crayon, après avoir choisi la longueur de votre événement MIDI, à n'importe quel endroit dans l'éditeur de piste et ce, autant de fois que c'est nécessaire.
(7) J'ai subdivisé mon tableau ainsi :
N° = N° de la Mesure, Temps = celui du Temps, Par -pour "Partiel de Temps" = Impulsion, sachant qu'on a 192 impulsions par Temps. Il s'agit donc de réglages relatifs à la première ligne (Time), sachant que les valeurs "HMSF" ne sont pas utilisées ici parce que trop imprécises.
(8) Pas de panique, j'ai de bonnes raisons de savoir -scoop !- que David Korn va s'intéresser de plus près à ce qui se passe sur notre machine !
(9) Il faut un PC maousse-costaud pour arriver à faire de l'ombre au couple Amiga+Bars&Pipes Pro et le rapport qualité-prix n'est guère en sa faveur dans ce cas-là. Il en est de même pour le Mac, quant au Falcon...
(10) Entièrement d'accord avec vous ! C'est d'ailleurs un problème qui, grâce à la récente sortie de plusieurs Compact-Disc 100% produits sur Amiga, est en voie de solution. La mort de l'Atari induit un report assez important des musicos vers notre machine. Quant à vous qui lisez ces pages régulièrement, je me permets tout de même de vous rappeler que vous pouvez entrer en contact les uns avec les autres et ce, depuis belle lurette, grâce à la rubrique "Contacts" dans nos "Petites Annonces" : Elle est faite pour ça !
(11) L'idée -excellente !- a été transmise à qui de droit chez Storm.
(12) Surpris d'être publié, hein ? J'espère que mes réponses vous auront éclairé ainsi que les autres "Home Midi Studioistes" sur Amiga !

Chaud Effroi
De Jean-Paul DELOFFRE (Bethune) :

Monsieur,
Je vous adresse juste ce petit mot pour vous faire remarquer que l'article que vous avez osé écrire dans Amiga Revue N°63, page 69 est des plus navrant. Travaillant depuis plus de trois ans en musique dans le Domaine Public sur Amiga, je puis vous assurer que ce micro-ordinateur possède d'incroyables capacités musicales sur 8 bits justement. Lorsque vous comparez la musique au traitement graphique pour vainement tenter d'expliquer la différence de codage d'un son, vous faites preuve d'une incompétence totale. Etes-vous sûr d'avoir un Amiga ? Écrire des inepties pareilles est incroyable ! À l'heure où l'Amiga évolue tant bien que mal, vous semblez être complètement hors-sujet. N'avez-vous jamais pensé à une reconversion sur compatible-PC ? Votre article, à défaut d'être instructif, m'a bien fait rire. Restez donc dans "Le Coin des Débutants" et n'allez jamais jouer dans la cour des grands.
Bien Amigalement

(Glop! Quand on reçoit une missive comme celle-ci, croyez-moi, on serre les dents et puis on file, rongé d'inquiétude, relire l'article en question. Et, comme on ne trouve décidément rien de particulièrement erroné ou stupide dans ce qu'on a écrit, on médite alors sur le fait que, dans la vie, quoi qu'on fasse, il se trouvera toujours quelqu'un pour trouver à redire.
Imaginez ma tête lorsque, deux jours plus tard, Véronique, notre charmante Secrétaire de Rédaction, m'a communiqué un nouveau courrier de ce même correspondant :)

Monsieur,
Suite à mon précédent courrier concernant votre article page 69, Amiga Revue N° 63, j'avoue que, sous l'emprise de la colère, je ne vous ai pas loupé. J'ai tout de même constaté, à la lecture des pages 70 et 71 que vous aviez des connaissances musicales certaines. J'ai donc remarqué, un peu tard, que vous simplifiiez (au maximum) vos explications pour une meilleure compréhension de la part des lecteurs de votre journal. Cependant, il serait souhaitable de détailler techniquement vos démonstrations car la plupart des possesseurs d'Amiga ne sont pas des néophytes.
Bien Amigalement,

(Ouf! Je respire et, en tout cas, chapeau ! : c'est rare les gens qui reconnaissent aussi sportivement leur erreur et je vous remercie pour cette démarche qui, tout compte fait, n'a pas dû vous être si facile que ça ! Sans rancune !)
Au mois prochain !

Antoine Occhipinti ■

OLDIES BUT GOODIES

YAMAHA SPX 50 D DIGITAL SOUND PROCESSOR

Tous les mois vous pouvez trouver dans cette rubrique un banc d'essai consacré à des matériels déjà anciens, et donc disponibles seulement sur le marché de l'occasion, souvent à des prix très attractifs mais qui constituent encore un investissement intéressant.

Ce multi-effet de la série SPX de Yamaha est l'exemple idéal pour illustrer l'article que j'ai consacré ce mois-ci au DSP puisque ces processeurs d'effets mettent justement en oeuvre de tels composants. Bénéficiant d'un excellent rapport qualité-prix, le SPX50D est, sans conteste le complément privilégié de toute bonne reverb et trouvera donc sa place dans votre kit d'expanders.

Outre une dizaine d'effets de réverbération d'assez bonne qualité, vous pourrez y trouver aussi (et surtout) de quoi appliquer toutes sortes de traitements, simples ou composés, à vos sons, surtout si vous tentez de simuler le jeu d'une guitare électrique sur synthé ! La SPX est idéale en condition de jeu "live" puisque vous pouvez lui raccorder une pédale (Yamaha FC5 ou équivalente) qui, lorsque la fonction "Trigger" est active, vous permet alors de déclencher au choix trois effets : ADR-Noise Gate, Reverb & Gate ou Triggered Pan.

N° de Mém	Numéro de programme	N° de Mém	Numéro de programme
1	Rev 1 Hall	26	Tremolo
2	Rev 2 Hall	27	Symphonic
3	Rev 3 Hall	28	ADR-Noise Gate
4	Rev 4 Room	29	Compressor
5	Rev 5 Room	30	Reverb & Gate
6	Rev 6 Vocal	31	Pitch A
7	Rev 7 Vocal	32	Pitch B
8	Rev 8 Vocal	33	Pitch C
9	Rev 9 Plate	34	Triggered Pan
10	Rev 10 Plate	35	Parametric EQ
11	Early Ref. 1	36	Mid-Band Drive
12	Early Ref. 2	37	Heavy Metal
13	Percussion E/R*	38	Light Dist.
14	Gate Reverb	39	Chunky Rhythm
15	Reverse Gate	40	Smooth Drive
16	Delay L, R	41	Overdrive Hall
17	Delay Short	42	Distortion Room
18	Delay Long	43	E/R Distortion
19	Echo Short	44	Slide Gate
20	Echo Long	45	Delay Dist.
21	Stereo Flange	46	Dist. Filter
22	Chorus A	47	Flange Dist.
23	Chorus B	48	Chorus Dist.
24	Chorus C	49	Phase Dist.
25	Stereo Phasing	50	Symphonic Dist.

Notez encore que cette pédale permet également de contrôler au pied la fonction "ByPass" ce qui inhibe la SPX selon vos besoins. Trois touches particulièrement astucieuses vous permettent en outre de sélectionner très rapidement l'un des trois groupes principaux d'effets contenus en mémoire : Groupe Réverbérations/Délais (Prog 1 à 20), Groupe Modulations et Autres (Prog 21 à 35) et Groupe Distorsions (Prog 36 à 50).

Vous avez bien compté : il y a effectivement 50 effets dans la bête, ce qui est quand même très confortable.

Ajoutez à cela qu'il vous est tout à fait possible de créer vos propres configurations d'effets puisque ceux-ci sont éditables et sauvegardables dans la banque utilisateur qui contient, elle aussi, 50 emplacements (de 51 à 100) qui ne demandent qu'à être occupés.

La SPX vous offrira de quoi agrémenter vos séquences MIDI avec notamment des petites merveilles comme le Stéréo Flange, 3 Pitches différents, un Heavy Metal assez réussi, une Light Dist., mais aussi une Flange Dist., un Chorus Dist. et une Phase Dist. qui devraient couvrir pratiquement tous les cas de figure non encore solutionnés soit par un habile maniement du Pitch Bend ou du Vibrato (Control Change #1), ou bien une subtile combinaison des deux. Si votre Drum Kit ne provient pas d'un synthé/expander à la norme GM/GS, utilisez alors sans hésiter votre canal MIDI 10, celui généralement réservé à la batterie, pour y gérer alors à loisir les Program Change et charger, les uns après les autres, ici encore au choix, et en temps réel, s'il vous plaît !, les différents effets de votre SPX. Puisque Monsieur Yamaha a eu l'excellente idée d'équiper ses machines avec les deux petites prises magiques (MIDI Out et MIDI Thru), ça serait dommage de vous en priver !

Le DSP mis en oeuvre ici est d'assez bonne qualité (voir mon "Coin des Débutants" à ce propos) ce qui induit un prix encore assez élevé pour cet appareil, même sur le marché de l'occasion.

Si vous avez la chance d'en trouver un à moins de 4000F, n'hésitez pas : vous ne serez pas déçu !

Le mois prochain, nous changeons complètement de registre puisque nous nous intéresserons de près aux enregistreurs à cassettes 4 pistes.

Antoine Occhipinti ■

MUSIC NEWS

• Aphex, spécialiste des effets, sort un appareil qui devrait rencontrer un vif succès dans les Home MIDI Studios : le "Model 105 Logic Assisted Gate" qui est, comme son nom pouvait le laisser supposer, un "Noise Gate". L'intérêt, c'est que, pour un peu plus de 4000F, il vous offre pas moins de quatre voies indépendantes. Comment ça marche ?
Vous déterminez un seuil sonore (ajustable de -50 à +20) et la porte-gate ne s'ouvrira (pour laisser passer le son) que si un signal dépassant ce seuil est détecté. Ceci élimine donc d'office tous les souffles et/ou ronflettes qui polluent inutilement vos oreilles. A vous les sons "clean", désormais !

• Votre tonton préféré n'est pas peu fier de vous avoir déniché, ce mois-ci, des enceintes pour votre Home MIDI Studio au rapport qualité-prix assez incroyable, jugez-en : 3 voies, 200W admissibles, bande passante de 50 Hz à 20 kHz, 2 tweeters piezo, 1 médium Motorola et 1 boomer de 30cm, dimensions 70x30x42cm, tout ça pour... 750F seulement pièce ! A ce prix-là, c'est vraiment cadeau, non ?
Il s'agit des Lyon Forge "Pro 06 NM MK2" montées et commercialisées en exclusivité par la société : AudioClub, 7, rue Taylor, 75010 Paris Tél : (1) 42 08 63 00

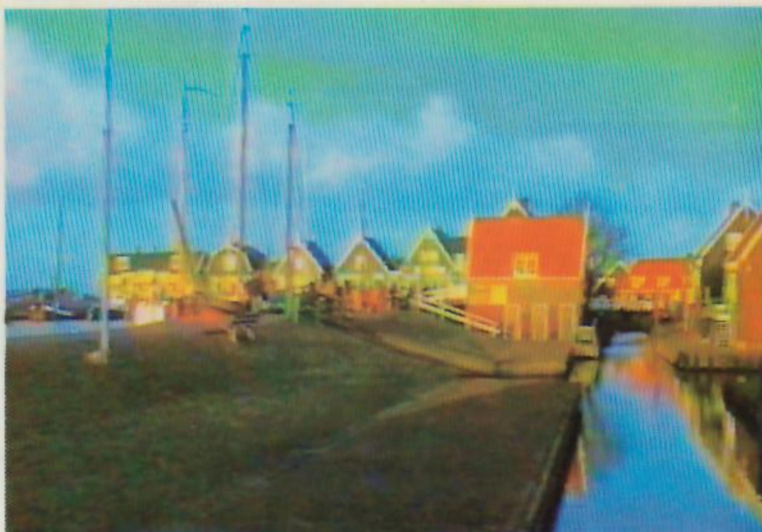
• Trois petits nouveaux chez E-Mu, qui, décidément, semble avoir le vent en poupe :
- Le "Proteus FX" : 5 900F pour 8 Mo d'échantillons provenant des "Proteus 1" et "2", soit en tout 512 sons.
- Le "Vintage Keys Plus" : 9 500F pour 16 Mo d'échantillons, soit le double de son petit frère chroniqué ici-même (voir Amiga Revue N°61)...
- L'"Ultra Proteus" : 14 000F pour 16 Mo d'échantillons puisés dans les bibliothèques des "Proteus 1", "2", "3" et de "Proformance", le sublime module de sons de piano stéréo 16 bits de la marque. En plus, cet engin intègre la toute nouvelle technique de morphing "Z-Plane" développée par E-Mu. Comme quoi, y'a pas que Ducros qui se décarcasse !

• Pour rester dans les sons "vintage", je vous signale également la sortie du Voce "Electric Piano" qui vous offrira une belle brochette de sonorités terriblement sympathiques...

• La famille "Sound Canvas" de Roland s'agrandit encore avec l'arrivée du "SC-88" qui est, tenez-vous bien, multitimbral 32 voix, polyphonique 64 notes et qui contient pas moins de 645 sons et 21 drum kits ! Le tout sous un format demi-rack... A ce rythme-là, il ne vous reste plus qu'une solution : vous armer d'une scie à métaux et couper consciencieusement en deux, dans le sens de la hauteur, votre rack, histoire de pouvoir enfin y caser vos nouvelles acquisitions. Hilarant, non ?

LA VIDÉO AVEC L'AMIGA 1200

Passionnés de vidéo, vous êtes déjà en possession d'un A1200 ou à la recherche d'une plateforme informatique qui répondrait à un besoin de traitement de vos vidéos. Etant trop prudent (des fois, il y a de quoi) ou pas assez riche, vous vous laisseriez bien tenter par l'achat d'un A1200 en espérant le faire évoluer.
Qu'êtes vous en mesure d'attendre de cet investissement ?



En haut : Une digitalisation en HAM8 avec le Vidi 24 RT.

L'A1200 est construit autour d'un processeur 32 bits 68EC020 à 14 MHZ, ce qui ne signifie pas que c'est la version économique du 68020 mais tout simplement que ce processeur ne possède pas de MMU (Memory Management Unit, ou en français : unité de gestion de mémoire). Cette fonction n'est pas utilisée par le système Amiga, c'est la raison pour laquelle Commodore et GVP généralisent ces composants.

La particularité de cette machine est de posséder, comme le A4000, le Chipset AGA qui autorise dans le mode Ham8 (qui permet d'obtenir une image proche de la qualité d'une photo) un affichage dans une palette de 256 000 couleurs choisies parmi 16 millions. Ce qui donnera plus qu'entière satisfaction au vidéaste éclairé, à condition toutefois d'investir dans un disque dur car il est irréaliste de loger un workbench de plusieurs Méga sur un lecteur 880 K et de chargez en plus un logiciel, dont certains ont une taille redoutable; Il est malheureusement utopique d'espérer contourner cet achat : faites-vous donc installer par votre revendeur un disque dur (choisissez un 120 Mo au moins car une image 24 bits pèse jusqu'à 1Mo).

Sa plus grande limitation est l'absence de bus d'extension qui interdira l'accès à toute une gamme de beaux mais très souvent coûteux hardwares, condamnant ainsi le "1200iste" à greffer sur sa machine un certain nombre d'excroissances créant un ensemble plus économique qu'esthétique.

Nu, le A1200 est une merveilleuse machine d'affichage mais avant de prétendre afficher et travailler vos images, il faut pouvoir les capturer. De plus en plus de périphériques se proposent de remplir cette fonction.



Les digitaliseurs

Nous vous rappelons que la digitalisation consiste à capturer une image vidéo ou tout autre signal analogique (le son par exemple) et de la transformer en un ensemble de codes reconnus par l'ordinateur.

Même s'il est toujours possible de se procurer l'ancêtre Digiview, les produits les plus proposés actuellement sont le DCTV de GVP et les Vidi 12, 12RT et 24RT de Rombo.

• Digiview : pour numériser en couleur avec ce matériel, il vous faudra un filtre RVB dont la fonction est de décomposer l'image dans les 3 couleurs fondamentales : le rouge, le vert et le bleu. Cette opération permet une numérisation en 3 passes de 8 bits chacune, autorisant une image 24 bits. Le DG40 de SATV est une bonne référence, il fonctionne en automatique, et si le besoin s'en fait sentir, vous aurez juste à régler les boutons Bright, Cont, Color (comme vous le feriez sur un recepteur TV) pour corriger l'image à numériser.

• Le DCTV : équipé d'une entrée et sor-

tie Pal, il numérise un signal Pal composite en 24 bits et l'affiche à travers sa sortie Pal. Il possède un utilitaire de retouche d'image et un autre d'animation. Il se connecte sur la sortie RVB et le port parallèle de l'Amiga. Il capture l'image sous 3 formats : le RAW qui est son format de travail interne, le Display qui est un mode compacté destiné au programme d'animation interne et l'IFF (standard).
Un logiciel de conversion intégré permet de transférer ses images créées dans d'autres fichiers standards de l'Amiga.

• Vidi-12 : c'est un digitaliseur 12 bits qui capture l'image en moins d'une seconde, comme premier investissement et pour 990 F, on aurait tord de s'en priver.

• Vidi12 et 24 RT : des digitaliseurs temps réel en 12 et 24 bits. Ils capturent l'image au vol qui sera stockée dans le "buffer" (mémoire) puis numérisée. Ils sont capables de digitaliser des séquences entières (voir notre test dans les pages suivantes).



Le boîtier DCTV



La gamme SATV

La tentation de la numérisation en temps réel est très grande étant donné le peu de qualité de la fonction Pause du matériel vidéo grand public. Le Digiview est un appareil lent mais dont la qualité d'image est très bonne, on le trouve d'occasion à bas prix. La force du DCTV est d'apporter une solution intégrant un genlock. Suite à notre test, on constate que le Vidi 24RT est un produit très complémentaire au A1200.



En bas de page : True Paint a servi à recadrer la voiture.

Les logiciels

Ce que l'ordinateur apporte à la vidéo, c'est d'abord les facilités de titrage. Et régulièrement de nouveaux programmes de traitement de l'image, de création de films d'animation ou d'images de synthèse, et de montage vidéo, viennent enrichir la bibliothèque Amiga.
Les logiciels de base pour le dessin et la retouche sont DPaint AGA et True Paint, économiques et efficaces. Sans oublier Brilliance. DPaint est le standard de référence, le premier bon logiciel sur Amiga et probablement celui qui a fait décoller cette machine. True Paint et Brilliance chargent des images 24 bits en les affichant en mode Ham8. Ces 2 logiciels sont un peu semblable, Brilliance plus puissant, offre plus de possibilités (surtout au niveau de l'animation en 24 bits), on ne peut lui reprocher que sa pesante protection par "dongle".
Le logiciel ART Departement PRO nous parait aujourd'hui incontournable pour tous ceux qui travaillent l'image, c'est un excellent outil pour communiquer avec les mondes informatiques extérieurs à l'Amiga (PC et MAC), il permet de lire et écrire n'importe quel format de fichiers, il supporte en entrée comme en sortie la plupart des standards de fichiers des cartes graphiques Amiga. Il est interfacé AREXX et il est fournit avec le logiciel FRED (programme d'animation 24 bits). C'est un port de communication aussi bien dans les standards d'images que dans les commandes de périphériques (Scanner, flasheur, etc.).
Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, il existe de nombreux autres logiciels, ceux-ci ne sont que les plus classiques.
Par delà ces fonctions premières, d'autres programmes graphiques méritent d'être cités, même s'ils fonctionnent à une vitesse réduite sur une machine de base, Caligari, Real3D, Imagine pour la 3D ; Morph+, ImageFX pour les effets spéciaux et le morphing ; et ClariSSA pour l'animation par exemple.
En ce qui concerne le titrage, N°1 Titler est le plus économique. Ensuite on trouve Broadcast Titler en haut de gamme, mais sa conception est ancienne (ne pas être multitâche sur Amiga, est une aberration). Scala et Médiapoint, logiciels Multimédia, offrent des fonctions de titrages évoluées. Toutefois, il serait dommage d'acheter de tels programmes pour le titrage uniquement, sauf si vous désirez réaliser un travail plus détaillé qui nécessite du time code, et dans ce cas, à l'aide d'une interface Midi et d'un boîtier gérant le MTC (le Syncman par exemple) vous pourrez coder vos bandes en LTC et synchroniser vos titrages ou même vos animations à incruster dans vos vidéos.
Pour incruster vos titrages et animations sur votre vidéo, sauf dans le cas d'utilisation du DCTV, vous n'aurez pas

COMBIEN ÇA COUTE ?

Les prix moyens généralement constatés pour le matériel et le logiciel sont les suivants :

Amiga 1200 + DD 120 Mo : 5 000 F.
DCTV (CIS) : 2 890 Frs
Vidi 12 (Infonix) : 990 Frs
Vivi 12-RT et 24-RT (Infonix) : 1 890 et 2 690 Frs
DG40 (SATV) : 1 670 Frs
GST 40 (SATV) : 2 290 Frs
GST Gold Pro (SATV) : 6 850 Frs
G-Lock (CIS) : 3 390 Frs
Starlock (ORN) : 1 990 Frs
DPaint IV : 790 Frs
Brilliance (CIS): 1 690 Frs
ADPro : 1 690 Frs
True Paint (MAD) : 890 Frs
N°1 Title (MAD) : 570 Frs
Broadcast Titler (Innovision) : 1 590 Frs
Video Director (CIS) : 1 590 Frs
Scala Echo EE100 : 1 990 Frs

d'autre alternative que d'investir dans un genlock, en général un boîtier externe. Les plus répandus sont : la gamme SATV avec les GST 40 et Gold Pro Pal et Y/C), le Starlock (proposé couplé d'un titreur) de ORN et le G-Lock de GVP (Pal/Secam, Y/C , entrées et sortie mono, filtre électronique indispensable pour DigiView).

Tout ça pour...

Finir par le montage ! Inutile de vous présenter Video Director, il est sans contexte le seul à pouvoir remplir véritablement ce rôle. L'interface se branche sur le port série de l'Amiga et son fonctionnement est basé sur un système de télécommande à infrarouge pour les magnétoscopes et d'une télécommande aux normes Lanc pour les camescopes (la plupart des grandes marques sont équipées de ce standard). Mais vous pourrez aussi vous procurer le Scala "Echo EE100" qui remplit les mêmes fonctionnalités avec l'avantage d'appartenir à une gamme complète.

Dans le domaine Audio, l'A1200 est pourvu de sorties stéréo de bonne qualité mais elles sont limitées à 8 bits. La numérisation se fera à travers un module qui se branche également sur le port parallèle. Pour un meilleur résultat, l'idéal serait une numérisation en 16 bits mais le son 16 bits occupe de la place.

Les améliorations possibles et souhaitables

Des extensions de mémoire vous éviterons le désagréable message "not enough memory", on en trouve dès 990 Frs les 2 méga. Il existe aussi des extensions munies d'un coprocesseur mathématique (absent dans le 1200 de base) qui permettra d'accélérer les logiciels comme ADPro et tous les programmes 3D. Et le nec plus ultra : certaines sociétés fournissent un ensemble comprenant une extension munie d'un processeur 68030 cadencé à 40 Mhz accompagnée de son co-processeur et de sa mémoire. Votre machine ainsi chargée, est alors beaucoup plus rapide qu'un A4030 mais quasiment aussi chère.

L'interface vidéo

L'Amiga 1200 possède une sortie Pal couleur de qualité correcte qui permet de transférer sans problème les images créées et modifiées dans votre magnétoscope. C'est sa force par rapport à ses prédécesseurs qui ne possédaient qu'une sortie noir et blanc ou RVB Pal qui nécessite l'acquisition d'un convertisseur. Son autre point fort est d'avoir une sortie équipée d'un modulateur permettant d'entrer votre image dans votre téléviseur, quelque soit son âge, à travers la prise antenne; sinon la prise DB 23 standard permet l'accès aux écrans du style 1084s de Commodore ou les téléviseurs récents haut de gamme dotés d'une prise péritel complète. Attention, très peu de magnétoscopes sont pourvus d'une prise péritel acceptant le RVB, la plupart devant se contenter du signal composite.



The Art Department Professional





En bas : Deux caméscopes S-VHS et HI8

La configuration vidéo

La résolution 470.000 pixels du Hi8 et du S-VHS permettront d'exploiter au mieux les nouveaux modes graphiques du A1200.

Nous vous rappelons que si vous utilisez du matériel Secam, vous aurez besoin d'un transcodeur, car l'Amiga ne fonctionne qu'en mode Pal.

Si votre premier critère de travail en vidéo n'est pas la recherche d'une qualité "broadcast" mais un violent désir créatif, l'Amiga 1200 est certainement la machine qu'il vous faut.

Micky Chabane ■

SON
DU DOMAINE PUBLIC

Ce mois-ci, nous achevons l'analyse de la Collection de Fred FISH (Part 7)

NB : Ces disquettes contiennent évidemment d'autres programmes utiles mais nous ne mentionnerons ici que ceux concernant notre sujet.

N°895 : FM Synth - un programme extrêmement intéressant puisqu'il vous permet de créer, dans un premier temps des sons en synthèse FM puis, dans un second temps, de les sauvegarder sous forme IFF 8SVX. Utile plus particulièrement pour ceux d'entre vous qui se lamentaient depuis des années (!) de ne pouvoir sauver pour les utiliser ailleurs, dans Bars&Pipes, par exemple, via Amigophone, les (merveilleux ?) sons créés dans l'éditeur de synthèse de Sonix. A rapprocher de Synthia, qui lui, est un programme commercial.

N°896 : Digital Aesthetics - Ce programme vous permet de créer des ambiances musicales pour votre environnement Workbench. (2.x only !)
SamPull - Permet d'extraire des samples depuis un ".mod". Est-ce bien utile puisque n'importe quel Tracker sait faire ça très bien et ça, depuis longtemps ?... Permet par contre de récupérer un module dans la mémoire après reboot, ce qui est nettement plus intéressant !

N°898 : Animan V5.2 - Upgrade du disk 841.
VCLI - Upgrade du disk 807. Intègre maintenant ARexx.

N°899 : Smart Play - Encore un player de modules multi-formats !

N°910 : DSound -Upgrade du disk 807.

N°924 : HD Frequency - Version démo d'un éditeur/lecteur d'échantillons 8 bits en Direct-to-disk. Offre une option magnéto numérique 4 pistes. (WB 2.x)

N° 930 : Quadra Comp - Encore un tracker. Assez puissant, il possède un analyseur spectral temps réel.

Ainsi se termine la description, la plus complète possible (nul n'est parfait en ce bas monde), des programmes et utilitaires relatifs au son et à la musique disponibles dans la Collection de Fred Fish.
Qu'il soit remercié ici solennellement pour sa contribution désintéressée et efficace aux utilisateurs de l'Amiga.
A partir du mois prochain, je vous tiendrai au courant des nouveautés (s'il y en a !) paraissant dans cette prestigieuse collection et reviendrai plus en détail sur les programmes les plus intéressants décrits ici.
Si vous éprouvez des difficultés à mettre en oeuvre certains d'entre eux, n'hésitez pas à me contacter : je publierai ici les réponses à vos questions.

Tonton Antoine

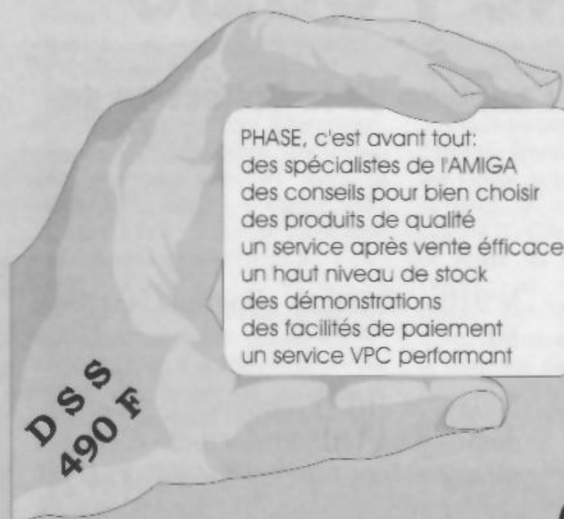
(Suite de la page 69)

DSP mis à contribution. C'est ce qui explique aussi le prix des configurations les plus performantes, et, d'un autre côté, celui, faussement attractif, des solutions bas de gamme.
Dites-vous bien une fois pour toutes que les cadeaux, surtout en matière d'industrie, ça n'existe pas, pas plus que les miracles, d'ailleurs : en l'état actuel des prix des composants sur le marché (bien sûr, il finiront, Dieu merci !, par devenir accessibles avec le temps), il est vraiment impossible d'avoir une solution de traitement DSP de type véritablement "Pro" à moins de 5/6000F, et encore entrent en compte tellement de critères, notamment la résolution du processeur auquel il est couplé : pour garder une résolution minimale de 16 bits, on met en oeuvre des puces de 24 ou même 32 bits !...
Des DSP de différentes qualité peuplent aujourd'hui nos appareils et il est même devenu rare de rencontrer un synthé/expandeur sans, au moins, un effet incorporé. La plupart du temps, leur qualité est quand même acceptable, rassurez-vous, mais, vous ne pourrez trouver de configurations réellement professionnelles que dans ce secteur et lui seul.
Ca laisse rêveur quant à la qualité sonore des modules "multi-effets" qui envahissent le marché ces derniers temps.
Investissez donc de préférence dans une simple mais bonne "reverb" au prix d'un de ces "multi-effet", quitte à en acquérir ensuite un, mais en complément seulement, avec toutes les imperfections que vous lui connaissez à présent.
D'un autre côté, il est vrai que les prix des composants, du fait d'une production de masse, sont à la baisse, mais restez vraiment très vigilants lors du choix de votre matériel et pesez bien, je vous en prie, le rapport qualité-prix au lieu de vous laisser abuser par le seul critère prix !
Le mois prochain, nous parlerons ici des différents effets DSP et de leurs particularités. Nous y aborderons également les toutes nouvelles et révolutionnaires techniques de spatialisation du son.

Antoine Occhipinti ■

PHASE  16 (1) 45 45 73 00  16 (1) 45 45 50 17

UNE SELECTION POUR MIEUX CHOISIR ET EVOLUER



Vidéo made in Amiga.

G-Lock de



avec SCALA MM 300 + EE 100

LE PACK COMPLET

6990 F

Le genlock de GVP livré avec la référence en matière de titrage et sa nouvelle interface pour faire du montage en toute simplicité.

04/94

SCANNER A4 EPSON

à plat, couleurs, 600 ou 800 dpi
manuel du scanner en français
livré avec driver ASDG



GT 6500 SUR PORT //	GT 8000 SUR PORT // et SCSI
7990 F	9990 F

PAIEMENT EN 10 FOIS POSSIBLE

après acceptation de votre dossier
(et un premier versement de 10%)

2600 F

CD ROM
multisession
photo CD Kodak
double vitesse
SCSI externe
livré avec 2 CD
pour tout AMIGA

CALIGARI 24

La "Rolls" des logiciels de 3D pour Amiga. Manipulations des objets en temps réel et en perspective. Outils de déformation et d'édition point par point. Hiérarchie, extrusion, miroir. Rendus photos avec texture et environnement mapping, ombres, transparence, Gouraud, Phong et métal. 4 niveaux d'anti aliasing... Nbre illimité de sources de lumière. Compatible Imagine, Sculpt, LightWave et DXF. 2Mo mini. Version française.

1590 F

68030 à 50Mhz
support copro
4Mo 32 bits 60ns
horloge
SCSI 2 en option
6490 F

68030 à 40Mhz
support copro
4Mo 32 bits 60ns
horloge
SCSI 2 en option
4790 F



UNE GAMME COMPLETE POUR TOUS VOS BESOINS

CARTE GVP ACCELERATRICE AMIGA 1200

BLIZZARD

AMIGA 1200

Carte accélératrice avec 68020, horloge et emplacement pour coprocesseur. L A 1200 devient aussi rapide qu'un A4000/30. Livrée en 4Mo (32bits) extensible à 8Mo. Garantie 2 ans.

2300 F



Lecteur interne 105Mo pour A4000 livré avec une cartouche. Prêt à l'emploi.
Cartouche seule: 650 F
Modèle externe SCSI avec une cartouche.

3990 F

3990 F



Le digitaliseur vidéo pour tout Amiga. Une image couleur capturée en temps réel. Des séquences entières saisies instantanément. Compatible AGA. Doc. complète en français.

VIDI 24 RT 2490 F

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL:45 45 73 00
FAX:45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 :CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo .... nous consulter

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1220/4

x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 68030 .... NC
G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo ext. 64 Mo + SCSI + port // et = ... 9900 F
PROMO : + kit 4 Mo .... +2000 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

Blizzard 1220/4,68020/28Mhz
horloge,support 68882,4 Mo .... 2300 F
A1230 turbo2,68030/40Mhz,horloge,4 Mo
options: SCSI2 externe et copro ... 4790 F
A1230 turbo2,68030/50Mhz avec MMU
horloge,4 Mo .... 6490 F
port SCSI2 externe .... 890 F
avec extension 4 Mo .... +2000 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo .... 2790 F
GVP 120 Mo .... 3290 F

DISQUES A 2000

GVP 120 Mo .... 3490 F
GVP 170 Mo .... 3990 F
GVP 340 Mo .... 4990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo .... 1800 F
120 Mo .... 2200 F
170 Mo .... 2700 F
200 Mo .... 3200 F
Livrés avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

240 Mo .... 2990 F
promo:340 Mo .... 3490 F

LA SOLUTION CD

pour tout AMIGA
CD ROM externe SCSI
avec driver et 2 CD
2600 F

DISQUES SCSI SEULS

170 Mo .... 2290 F
210 Mo .... 2790 F
340 Mo SCSI 2 .... 3790 F
540 Mo SCSI 2 .... 6490 F
PROMO:1Go SCSI 2 .... 7490 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2) .... 1690 F
210 Mo .... 1990 F
340 Mo .... 2990 F
420 Mo .... 3990 F

PROMO:AMIGA 1200

A 1200/80 Mo .... 3800 F
A 1200/120 Mo .... 4200 F
A 1200/170 Mo .... 4700 F
A 1200/200 Mo .... 5200 F
avec logiciels: Wordworth
+ DP AGA + Printmanager
+ Oscar&Dennis .... **+ 450 F**

LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge .... 290 F
1.5Mo avec horloge .... 880 F

A600

1Mo avec horloge .... 550 F

A1200

carte 4Mo option copro .... 1990 F
Blizzard 8Mo, horloge
sans 68020 .... 3200 F
BLIZZARD ext. 32 bits
4Mo avec 68020 .... **2300 F**
ext. 4Mo pour Blizzard .... 1850 F
68882 à 33Mhz .... 990 F

A4000

4Mo 32 bits .... 1400 F
2x4Mo 32 bits .... 2500 F

ECRANS

1084 S .... 1450 F
Commodore1942 .... 3400 F
NEC 3FGV 15" .... 4900 F
SVGA 17" 1280x1024 NE
idéal RETINA/PICASSO .... 5900 F
MAG 17" pitch 0.26 .... 6600 F

AMIGA 1200

disque 120 Mo
Blizzard 1220/4Mo
avec 68020 inclus
horloge et 4Mo 32bits
6400 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo .... 2890 F
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 .... 4200 F
promo: SPECTRUM GVP(2Mo) .... 3990 F
RETINA 24 BITS 4Mo .... 4790 F
OPALVISION 24 BITS .... 3990 F
GVP VISION 24 .... 12900 F

CARTE PICASSO 2

+ ECRAN 17" Targa
8000 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP .... 1390 F
DKB A4091 .... 3990 F
promo: Z3 Fastlane
jusqu'à 10Mo/s .... 3490 F

COMMUNICATION

modem V23 + émul. minitel .... 890 F
FAX/MODEM 14400[1] .... 1990 F
Fax/Modem 14400[2] + Praxitel .... 2690 F
logiciel Praxitel .... 430 F
logiciel GP FAX .... 690 F
[1] non agréé [2] US ROBOTICS agréé

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr) .... 990 F
VIDI - 12 temps réel .... 1690 F
VIDI - 24 temps réel .... 2490 F
DCTV sauf A4000 .... 1990 F
DCTV + RGB .... 3690 F
DCTV tout Amiga .... 2290 F
filtre RGB seul .... 1900 F
VLab (temps réel,YC) int. .... 3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A Y/C .... 2490 F
GST Gold ASF .... 3700 F
GST Gold SPF .... 4400 F
GST Gold Pro .... 6800 F
MSP 800 (avec TBC) .... 15000 F
G-LOCK de GVP .... 3390 F

VIDI-12

Pour bien commencer à digitaliser. Compatible AGA. Documentation française
990 F

IMPRIMANTES

CANON BJC 600 .... 5490 F
HP 520 .... 2500 F
HP DESKJET 500 C .... 3000 F
HP DESKJET 560 C .... 4600 F

SCANNERS

Scanner à main N&B .... 990 F
Epson A4 GT 6500(vf)
livré avec driver ASDG .... 7990 F
Epson A4 GT 8000(vf)
livré avec driver ASDG .... 9990 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 .... 690 F
PRO CONTROL .... 590 F
PRO CONVERSION PACK .... 590 F
CYGNUS ED PRO .... 690 f
SAS/LATTICE C ++ (V 6.5) .... 2790 F
HyperCache .... 340 F
ASIM CDF SYS 2.0 .... 650 F
AMOS (vf) .... 460 F
AMOS Pro .... 700 F
AMOS Compiler .... 310 F
PRAXITEL (MINITEL) .... 430 F
Praxitel + cable .... 510 F
ON THE BALL .... 370 F
SCENARY ANIMATOR V4 .... 790 F
ART DEP. PRO 2.5 .... 1690 F
GP Fax .... 690 F
QUATERBACK 5.0 .... 390 F
QUATERBACK TOOLS DELUXE .... 890 F
Kit Commodore dév. 3.0 .... 150 F

AMIGA 4000/SCSI

68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
carte SCSI2 Z3 Fastlane
340 Mo SCSI2
19500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 .... 590 F
FINAL COPY II (vf) .... NC
SUPERBASE 4 .... 2890 F
PRO- CALC (tableur) .... 1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE .... 550 F
carte ctrl GVP HCD 0K .... 1390 F
lecteur interne A500 .... 550 F
Megachip avec SFAgnus .... 1900 F
MULTISTART 2+ ROM .... 600 F
lecteur interne A2000/4000 .... 800 F
transfo. A500/600/1200 .... 450 F
DENISE / 8520 .... 150 F
ROM 2 ou 1.3 .... 200 F
ext.512K+horloge A500 .... 290 F
cable PERITEL .... 100 F
DB23/DB15 VGA .... 150 F
souris AMIGA .... 200 F

DCTV,CD-ROM, VIDI-24 SUNRIZE AD 516 EPSON GT 6500, OPALVISION PICASSO 2, TARGA

démonstration sur rendez-vous

OFFRE LIMITEE

SYQUEST EXTERNE
SCSI 105Mo +CART.
3990 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf .... 690 F
PRO. PAGE 3.1 vf .... 990 F
PRO. DRAW 3.0 .... 1490 F
PRO. PAGE 4.0 .... 1490 F
PAGE STREAM 2.2 .... 1990 F

MORPHING

CINEMORPH vf .... 590 F
IMAGE F/X .... 2290 F
MORPH Plus .... 1590 F

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel
Des séquences entières saisies instantanément. Doc. française.
2490 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf) .... 990 F
BARS & PIPES 1.0e (vf) .... 2400 F
BARS & PIPES PRO 2 .... 3000 F
SUNRIZE AD 1012/516 .... N C
SUPER JAM (arrangeur) .... 990 F
Deluxe Music V2 .... 790 F
Home Music Kit (vf) .... 490 F
DSS + (vf) .... 890 F
PROMO: DSS .... 490 F

TITRAGE

SCALA MM211(vf) .... 1590 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) .... 2990 F
SCALA EE100 .... 1990 F
MONTAGE 24 .... 3490 F
MEDIAPOINT .... 2990 F

GRAPHISME

BRILLIANCE vf .... 1600 F
Personal Paint vf .... 490 F
DP IV AGA vf .... 800 F
REAL 3D CLASSIC vf .... 990 F
REAL 3D V 2 .... 3700 F
CALIGARI 24 vf .... 1590 F
CALIGARI Broadcast .... 4700 F
INTERCHANGE PLUS .... 700 F
ESSENCE .... 600 F
IMAGINE 3 .... N.C
ART DEP. PRO 2.5 .... 1690 F

LE PACK VIDEO

G-LOCK de GVP
le genlock multistandart
SCALA MM 300
le logiciel de titrage
SCALA ECHO 100
le logiciel de montage
6990 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche
88C (lit et écrit 44/88Mo) .... 3990 F
105 Mo SCSI .... 3990 F
cartouche 44Mo .... 650 F
cartouche 88Mo .... 750 F
cartouche 105Mo .... 650 F

NOM/PRENOM..
ADRESSE..
VILLE........................CP........................Tel..................

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
04/94R	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

TEST MATÉRIEL

ABC-24, L'IMPRESSION À PORTÉE DE TOUS

Citizen récidive et innove : après l'excellente gamme Swift, le constructeur japonais propose une nouvelle imprimante matricielle 24 aiguilles couleur, l'ABC. Ne cherchez pas dans ce nom un accronyme quelconque, il n'y en a pas : le maître-mot de cette machine est simplicité, tant d'installation que d'utilisation.

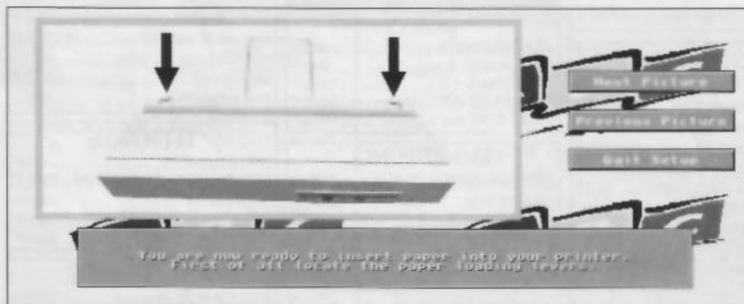
D'un design élégant s'accordant parfaitement avec un Amiga 1200 (je vous rassure, c'est une coïncidence), la Citizen ABC ne mesure pas plus de 167 mm de hauteur sur 385 mm de largeur et 247 mm de profondeur. Elle est livrée avec un manuel utilisateur en français surnommé "EasyRead" et un logiciel "EasyStart" d'installation des pilotes et de prise en main de la machine. Le câble parallèle Centronics n'est pas fourni.

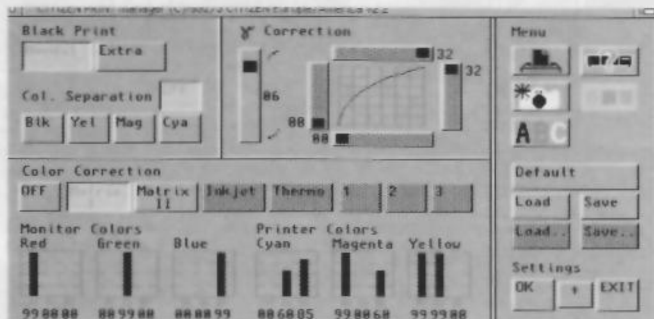
L'ABC-24 offre en standard ce que certaines autres imprimantes plus chères ne peuvent exploiter qu'en option : impression bidirectionnelle couleur (avec ruban quadri-chromique jaune, magenta, cyan et noir) à 360 points par pouce, chargeur automatique d'environ 50 feuilles, entraînement par friction, impression d'enveloppes et films transparents, 7 polices résidentes dont 2 vectorielles...

EasyStart

Le logiciel EasyStart représente le premier vrai contact de l'utilisateur avec sa nouvelle imprimante. Il le prend en charge et le guide à travers de nombreux écrans d'aide (cf. figure 1) dans son installation matérielle et logicielle. Bref, finis les manuels complexes et volumineux. EasyStart propose à l'écran une approche guidée à base de schémas et de textes allant de l'inventaire de la boîte au processus complet d'installation.

A noter cependant que bien qu'existant en sept langues, la version dont nous disposions ne proposait que l'Anglais, l'Allemand ou le Norvégien. A l'heure où ces lignes sont écrites, nous ne savons pas si la version Amiga existe également en langue française.





Print Manager

Citizen est certainement le seul constructeur d'imprimantes de renommée mondiale, à réellement prendre en considération les besoins logiciels de ses futurs clients, en leur proposant un pilote adapté à leur machine (ils sont en effet encore trop nombreux ceux qui ne jurent que par le PC ou le MacIntosh). Le Citizen Print Manager existe évidement pour MS-DOS et Windows, mais aussi, ô l'agréable surprise, pour Commodore Amiga et même Acorn Archimedes !



En ce qui concerne l'Amiga, le Print Manager est dérivé de Turbo Print Professional, de IrseeSoft Limited. Certaines de ses fonctions ont été désactivées, mais les plus importantes sont toujours là (cf. figures 2 et 3). Il offre un contrôle quasi-total sur la qualité d'impression, bien plus complet que celui des Préférences du Workbench, tout en restant totalement compatible avec les applications. On peut par exemple agir sur la disposition de la trame utilisée pour reproduire les

Matériel testé

Imprimante couleur 24 aiguilles ABC-24 de Citizen. Importée et distribuée par Omnilogic, 11, rue de Cambray, 75019 Paris. Disponible en grandes surfaces et dans les magasins spécialisés.

Prix annoncé : 1 850 F TTC

Nous avons apprécié

La présence d'un pilote Amiga, bien sûr !

Les logiciels EasyStart et Citizen Print Manager, qui permettent une prise en main rapide et efficace de l'imprimante.

Le prix très grand public.

Nous aurions aimé

Une meilleure disposition des connecteurs parallèle et d'alimentation.

Des logiciels EasyStart et Citizen Print Manager en français.



couleurs, sur le Gamma (l'interprêtation de la luminosité des couleurs à l'écran), ou encore la correction des couleurs, etc.

Testons, testons

Histoire de mieux se rendre compte, nous avons pris une image du domaine public (un scan en 16 couleurs) et l'avons imprimée plusieurs fois depuis DeluxePaint, en modifiant à chaque fois quelques réglages. L'image originale est représentée en figure 4. La figure 5 représente une sortie réalisée avec le Print Manager, un lissage de type Floyd-Steindberg étant appliqué. En figure 6, vous pouvez admirer le résultat obtenu avec le Print Manager sans lissage, mais avec correction du Gamma. Enfin, la figure 7 représente ce que nous avons obtenu en n'utilisant pas Print Manager, le pilote Workbench choisi dans ce cas étant EpsonQ.

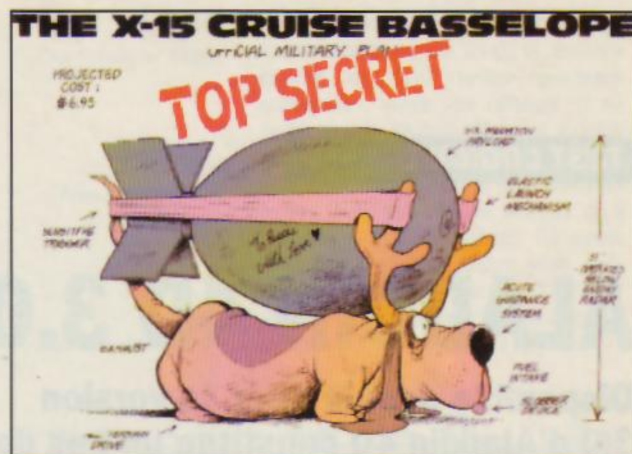
A noter que si la rapidité d'impression était très honnête avec le lissage désactivé, l'algorithme de Floyd-Steinberg ralentit considérablement le processus, comme c'était prévisible.

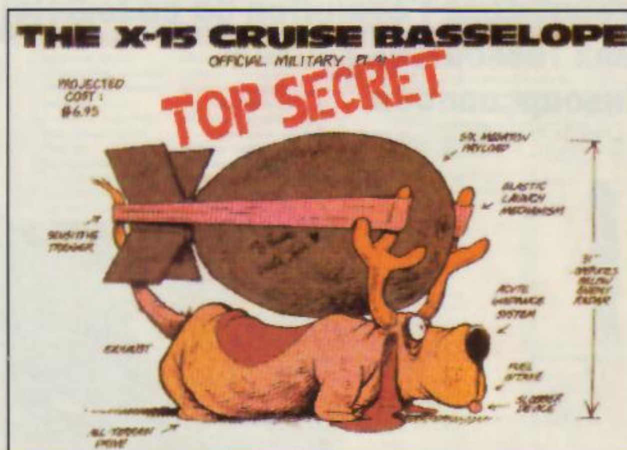
Enfin, histoire d'être complet, nous avons également essayé le mode "texte", qui produit des pages à la vitesse 192 caractères par seconde en mode "brouillon", contre 64 en mode "courrier", le tout avec un niveau de bruit très acceptable (annoncé à 48 db(A) par le constructeur).

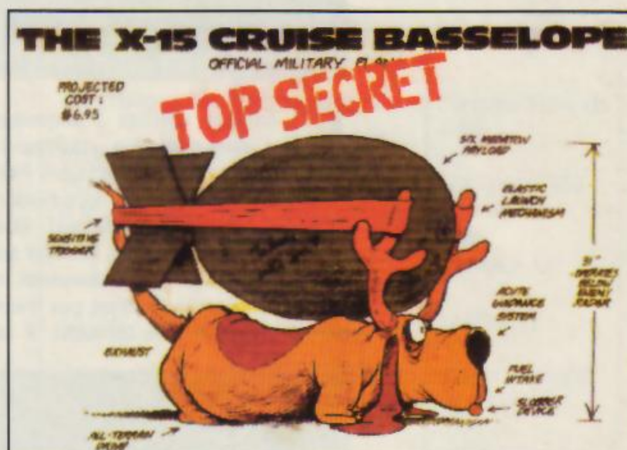
Bref

Franchement, nous avons été plus que séduits par l'ABC-24. Le seul reproche que l'on puisse éventuellement lui faire, réside dans l'emplacement choisi par les designers de chez Citizen, pour les connecteurs parallèle et d'alimentation, situés de part et d'autres de la machine : cela demande beaucoup de place disponible sur son bureau.

José Finebecker ■









De haut en bas :

• L'image de réference en 256 couleurs

• Impression lissée avec Print Manager (Floyd-Steinberg)

• Impression "normale" avec Print Manager

• Avec le pilote EpsonQ du Workbench

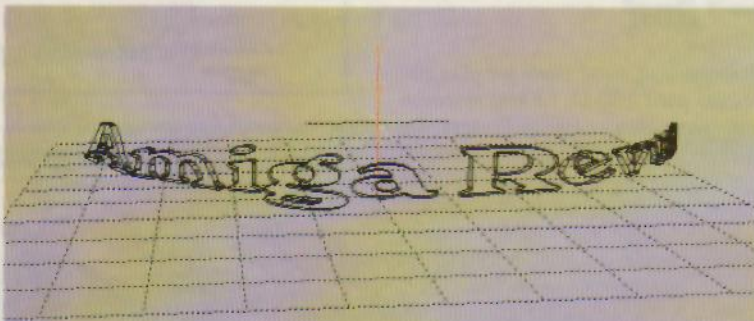
TEST LOGICIEL

ALADDIN 4D 3.0

Disponible depuis Noël, la version 3.0 d'Aladdin 4D constitue un pas de géant dans l'évolution de ce logiciel aux ressources souvent insoupçonnées.



Le package contient 3 disquettes, une documentation entièrement revue et corrigée (certaines fonctions étaient peu ou pas documentées dans les versions précédentes), ainsi qu'une clé de protection à installer sur le port joystick. Malheureusement, et une fois encore, la clé n'est pas transparente (pas de pass-through), il est



donc impossible d'utiliser simultanément un autre logiciel utilisant le même port (par exemple, Brilliance). L'installation est simple et automatique (plus besoin de lancer un Shell). Comme la précédente version 2.3, un coprocesseur est indispensable et 2 Mo de mémoire représentent le minimum requis. A noter, car cela n'est pas si courant, qu'Aladdin est optimisé pour le processeur 68040.

Les nouveautés

Le modeleur intègre maintenant les courbes B-Splines, aussi bien pour la modélisation des objets que pour le contrôle des attributs, textures et mouvements pendant l'animation. Il en découle une gestion de ces paramètres plus intuitive, avec pour résultat des effets surprenants et une fluidité d'animation inégalée dans les mouvements de caméra. Les outils sont maintenant des modules externes, Aladdin lance en multi-tâche le mini-programme correspondant à l'outil activé (c'est dire que si l'installation sur disquette est possible, il n'y faut pas songer).

Ce système est très ingénieux, car il permet de diminuer considérablement l'espace-mémoire occupé par Aladdin lui-même. De plus, les abonnés seront fournis en outils par les auteurs (4 sont déjà disponibles). Mais ce n'est pas tout, vous pouvez développer vos propres outils en C. Toutes les fonctions internes d'Aladdin vous sont fournies dans ce but (vous pourrez par exemple ajouter votre primitive préférée, qu'elle soit platonique ou quadratique...). Enfin, un outil peut être n'importe quel programme (DPaint, ADPro ou autre), pour peu qu'il fonctionne avec la même pile réservée que celle d'Aladdin. Les outils sont plus puissants, sans être plus compliqués, que dans les versions antérieures, et le modelage en devient lui-même plus facile. Une navette spatiale modelée en cross-section avec Extrude-Poly to Poly est d'ailleurs intégrée au package.

Un nouvel objet fait son apparition, le flare (éclat), qui simule des effets de lentilles. On obtient des images sidérantes, identiques à celles dont Ridley Scott semble si friand dans ses films. Nous verrons dans l'exemple comment cela fonctionne. Les chemins d'animation se voient enrichis de nouveaux gadgets : "scaling", qui permet de modifier la taille de l'objet en cours d'animation, et "wave" qui permet de contrôler une véritable oscillation mécanique de l'objet.

Amiga Revue autour d'une sphère

Nous allons créer maintenant une animation qui, malgré son air connu, pourra sous certains aspects surprendre plus d'un as du modelage. Nous allons faire tourner le texte "Amiga Revue" autour d'une sphère. Jusqu'ici, rien d'extraordinaire, mais ne passez pas encore à l'article suivant, voici la suite : la sphère sera elle-même animée d'une rotation inverse sur la première moitié de l'animation, cependant qu'elle se dissolvera (ça se corse), et pour finir, cette sphère, qui en a déjà pas mal vu, volera en éclats, non sans avoir, comme toute sphère qui se respecte, jeté un superbe flash, simulant ainsi l'implosion d'une étoile, cela dans la dernière partie de l'animation. Attachez vos ceintures, vérifiez que votre clé est insérée avant d'allumer votre Amiga (il n'est pas conseillé de le faire sous tension) et lancez Aladdin. Nous utiliserons ici deux des nouveaux outils de la news-letter "Aladdin's Lamp" : Align et Explode. Si vous ne les avez pas encore, abonnez-vous.

Le Texte

Passez en Flat View, et chargez la fonte de caractère Wind.4dff. Avec Text/Write, créer le texte "Amiga Revue" avec un spacing de 400.

Sélectionnez votre texte et ouvrez la fenêtre de l'outil Extrude (bouton droit sur le nom de l'outil). Les offsets seront x0, y5000 et z0. Laissez 1 segment, Last Poly et Delete Concur ON. Poly to Poly sera OFF, mais Single Group sera ON. Ce gadget aura pour effet de grouper chaque lettre du texte sur le niveau 3, tandis que sur les autres niveaux, ce sont les deux faces de toutes les lettres d'une part et les épaisseurs d'autre part qui seront groupées. Nous en verrons l'intérêt par la suite.

En Flat Z, créez un cercle de 120 seg-

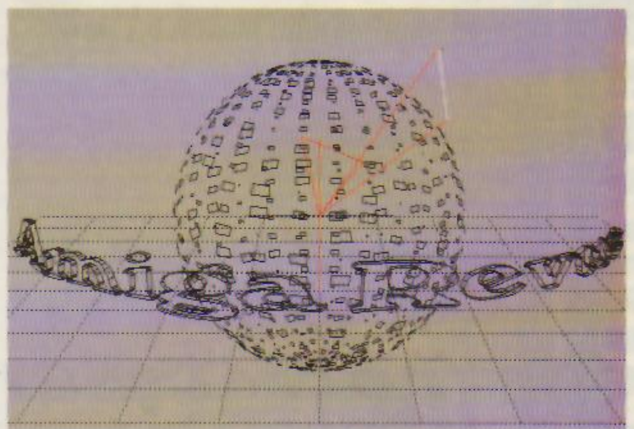
ments (Tools/Make Arc), agrandissez le 4 fois environ, c'est ce cercle qui nous servira de base pour l'alignement du texte (figure 1). Petit problème à régler avant de continuer, si on aligne le texte sur ce cercle, le texte sera pour nous à l'envers. Cela vient de ce qu'Aladdin "enroule" les polygones dans les sens croissant des points du cercle. Bien sûr, si nous nous trouvions dans le cercle, regardant vers son périmètre, le texte serait à l'endroit. La solution est simple, il suffit de renverser l'ordre des points du cercle : sélectionnez le cercle et activez Tools/Reverse points.
Passons à l'alignement proprement dit. Vérifiez bien que vous êtes au niveau de groupe 3. Sélectionnez successivement toutes les lettres du texte (select+ touche Shift). Ouvrez maintenant la fenêtre de l'outil Align. Comme son nom ne l'indique pas forcément, on peut aligner une série de polygones sur n'importe quelle courbe, ici, cela sera notre cercle, mais cela aurait aussi bien pu être une spline. Maintenant ajustez les valeurs pour l'alignement : Blankspace 0.6, Rotate 0, Scale X 1, Y 0.2, Z 0.5. Cliquez Perform. Aladdin vous demandera alors de sélectionner le polygone sur lequel vous voulez aligner, cliquez sur votre cercle. Après un petit temps de calcul, vous pouvez voir votre texte "snappé" sur le cercle. De celui-ci nous n'avons plus besoin, aussi effacez-le. Vous devez obtenir la figure 2. Pour revenir au fonctionnement d'align, Aladdin examine comment sont groupés les polygones sélectionnés, plusieurs groupes doivent exister pour que l'outil fonctionne. D'où l'intérêt d'avoir chaque lettre (face + épaisseur) en un groupe. Si toutes les lettres étaient groupées ensembles, Aladdin se serait contenté de placer le texte sur le cercle, mais sans l'incurver.
Bien, placez l'ATP (attach point) à l'origine et créez un triangle (sa forme n'a aucune importance, mais pour les chemins de rotations, c'est plus facile à visualiser) et faites-en un chemin pour lequel vous entrerez 360° dans le champ Rotation Z Exit. Assignez le texte à ce chemin. Vous pourrez également donner une texture pour le texte (j'ai mis un bois en jpeg, qu'Aladdin sait gérer, merci pour la place sur le disque dur).

La sphère

Créez une sphère avec l'outil Prim_q, en mettant 20000 pour les 3 rayons et 24 pour S1 et S2. Sélectionnez la sphère et lissez-la en Phong. Vous pouvez mettre encore une fois une texture de votre choix.
Replacez l'ATP à l'origine et créez un chemin de la même manière que pour le texte, mais avec -360° de rotation, la sphère tournera donc à l'envers par rapport au texte. D'autre part, dans Time Exit, entrez 0.5. Ainsi la sphère effectuera sa rotation sur la première moitié de l'animation et s'immobilisera. Assignez la sphère au chemin.
Passons maintenant aux 2 phases de l'explosion. Sélectionnez le chemin que nous venons de créer et activez Path/Deform/Begin Level. Nous allons faire un Key Framing. Sur l'écran, rien n'a changé sauf le chemin qui s'est désélectionné. Sélectionnez la sphère et ouvrez la fenêtre de l'outil Explode. Pour cette première phase, il s'agit de dissoudre la sphère, nous utiliserons pour cela les valeurs Scale. Mettez toutes les valeurs de Translate et Scale à 0, vous pouvez laisser le Scale Random à 0.5, cela laissera une partie des facettes visibles, ainsi que la texture qui les recouvre, par contre Translate Force doit êre à 0. Cliquez sur Perform. Vous devez obtenir quelque chose ressemblant à la figure 3. Validez le travail (bouton droit dans l'éditeur) et activez Path/Deform/End level. La sphère revient à son état initial. Sélectionnez le chemin à nouveau et réactivez Deform/Begin level; Aladdin vous place à la fin du dernier niveau de déformation programmé. Ouvrez Explode et remettez toutes les valeurs de Scale et Translate à 1. Mettez 50000 pour Translate Force et cliquez Perform. Vous pouvez voir les facettes de votre sphère éparpillées dans l'écran (figure 4). A nouveau, validez et activez Deform/End level. Tout redevient normal. Avant de prévisualiser, sélectionnez une dernière fois le chemin et activez Deform/Edit Level. Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur Even, cela indique que les 2 niveaux de déformation créés se partage le temps d'animation. Faites un Preview anim sur 60 images. Pendant que notre texte fait un tour, la sphère fait un tour dans l'autre sens tout en se dissolvant sur 30 images puis s'immobilise et explose sur les 30 dernières images. C'était le but recherché.
Passons maintenant à la nova.

Une étoile qui implose

Un petit mot sur les flares. Ce sont en fait des objets internes d'Aladdin (comme les vaques texturales et les masses gazeuses) qui vous permettront de simuler les éclats causés par une lumière trop intense orientée vers l'objectif (ce qu'en général les photographes essaient d'éviter); mais ça n'est pas leur seule application, comme nous allons le voir. Les flares sont automatiquement liés à une texture (le package regorge d'exemples).



Aladdin superpose le flare à tout objet (sauf si vous avez précisé que ce dernier devait l'occulter) avec un niveau de transparence.
Pour notre animation, nous allons jouer sur la présence et la taille du flare pour simuler l'implosion. Le flare devra apparaître au centre de la sphère à l'image 27 (un peu avant le début de l'explosion), grandir puis diminuer et disparaître à l'image 38 (il sera donc visible pendant une dizaine d'images). Placez l'ATP à l'origine et créez un flare avec Polygone/Flare/Add. Une fenêtre de contrôle s'ouvre. Ajustez les paramètres suivant : Frame : Entry 27/Exit 38, Type : Periodic,
Flare Width Pcnt : Entry 0.1/Exit 0.5,
Flare Height Pcnt : Entry 0.4/Exit 0.8.
Refermez la fenêtre et, le flare étant sélectionné, créez une texture en Normal/Proj/Y avec le bitmap Star_BluWhi_Rnd.jpeg. Mettez Color et Strenght à 1 puis cliquez Suggest et Match. C'est tout.

Le rendu

N'oubliez pas d'activer Light, Fill, Textures et Phong dans les options de rendu. L'animation sera calculée en 384x614 HAM, et il vous faudra patienter 40 minutes devant votre A4000/40 (vous pouvez aussi aller faire un tour) avant de pouvoir visualiser les 1,3 Mo de cette surprenante animation (figure 5 : 1 minute de calcul pour cette image 736x580x24 issue de l'animation).
Cette version 3.0 est vraiment géniale, et les possibilités en semblent infinies. Les temps de calcul sont également incroyablement courts, le ray-tracing n'étant utilisé que pour les ombres portées. J'ai modelé l'exemple présenté en 15 minutes environ, tout en grabbant les écrans au fur et à mesure, soit une heure à peine pour la conception et le calcul de l'animation !

Brice Melisser ■

LA CONFIGURATION "PRO"

A4000/40 ou autre accéléré avec 10 Mo de mémoire.
Prix : 3 950 F TTC avec un an d'abonnement à Aladdin's Lamp. Aladdin 4D est importé par Vitepro (voir bottin page 96).



VIDI-24 RT, UN DIGITALISEUR 24 BITS COULEURS TEMPS RÉEL

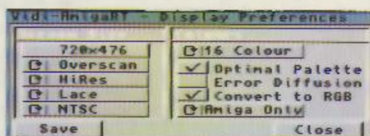
La société écossaise Rombo Products propose une solution de digitalisation en temps réel et de traitement des images enfin accessible à tous.

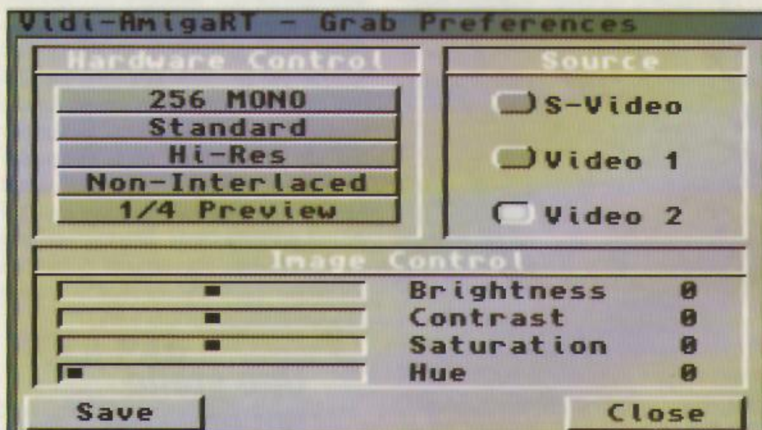


La fenêtre du Vidi 24-RT

Dans un petit emballage agréable, on découvre un manuel en français, une disquette, un transfo fourni par Infonix (l'importateur français), et un boîtier à peine plus gros qu'un paquet de cigarettes. Le vidi 24RT est un boîtier externe conçu pour être connecté sur le port parrallèle de l'Amiga, attention l'acquisition d'un câble prolongateur sera nécessaire car même de cette taille, le Vidi 24RT occulte le port vidéo (pour les bricoleurs, il est facile de le réaliser soi-même, à cet effet, vous devrez vous procurer un bout de nappe et deux connecteurs DB25 pour nappe. Un petit étau et un peu de soin suffiront). Sur l'autre coté de l'appareil, se trouvent l'alimentation et 3 entrées vidéo : 1 YC (S-VHS et HI8), 2 cinch vidéo composite.

Ce petit appareil digitalise une image vidéo couleur en 24 bits ou 256 niveaux de gris en temps réel (ce qui signifie qu'il n'est nullement nécessaire d'utiliser la fonction Pause de la caméra ou du magnétoscope qui est souvent médiocre). Il permet également de traiter les images et de créer des animations. Il travaille dans les résolutions et modes d'écran de la machine. Il détectera automatiquement le signal vidéo présent (Pal, Sécam, NTSC) et s'adaptera en conséquence. On pourra passer d'une source vidéo à une autre, il suffit d'aller la sélectionner dans la fenêtre du "grabber control" (contrôle de saisie).





Les panneaux Grab et Display Prefs

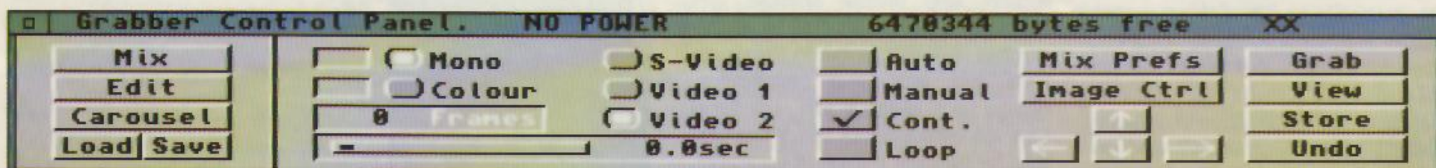
la configuration nécessaire

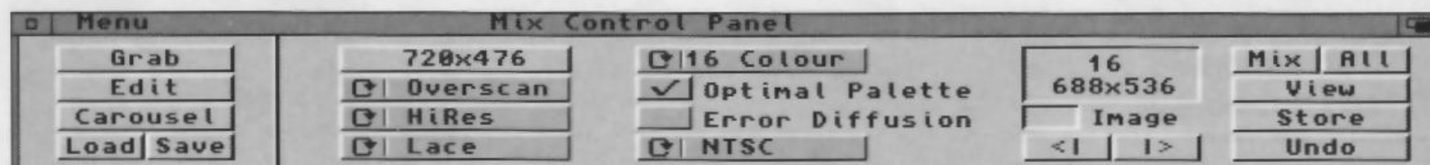
Le Vidi 24 est annoncé fonctionner de l'A500 à l'A4000. Nous avons commencé le test sur un A2000 sans carte graphique : ça marche, mais connaissant les limites d'affichage de cette machine (16 couleurs quand il y a assez de RAM), nous y avons très vite renoncé pour passer sur un A1200 équipé d'un disque dur et de 6 Mo de mémoire. Nous avons adjoint la caméra V5000 Sony en tant que source vidéo.

L'installation

Aucun problème ne se posera tant au niveau hardware que software mais avant de pouvoir jouir du logiciel, quelques réglages préliminaires sont nécessaires. A l'ouverture, dans la fenêtre principale, celle du programme, il faudra définir les préférences pour la visualisation et la digitalisation.

• Le bouton "Grab prefs" ouvre une fenêtre dans laquelle on paramètre le mode de visualisation de la fenêtre "Preview" (prévisualiser). Vous choisi-





rez entre les modes 16 ou 256 niveaux de gris, ce dernier étant réservé pour les A1200 et A4000. Vous sélectionnerez la taille de la visualisation "un quart ou plein écran", on note au passage que l'affichage "un quart" autorise une prévisualisation d'une image sur 2 ou 3 et permet donc une sélection aisée de l'image à numériser, cette fonction est très utile lorsqu'on travaille sur un écran unique. Il restera enfin à choisir la définition de l'image, l'entrée vidéo ainsi que les réglages de luminosité, contraste, et couleur de la source vidéo.

• "Display prefs" va permettre de choisir la définition et le nombre de couleurs de l'affichage des images 24 bits capturées. Le choix s'opère entre 16 niveaux de gris et 256 000 couleurs parmi 16 millions. Dans cette même fenêtre vous pourrez opter pour un affichage sur Retina ou Harlequin, à condition de les posséder bien entendu.

• Dans le panneau "Image control", on sélectionne un écran de travail parmi 4 possibilités : "Grab, Mix, Edit et Carousel".

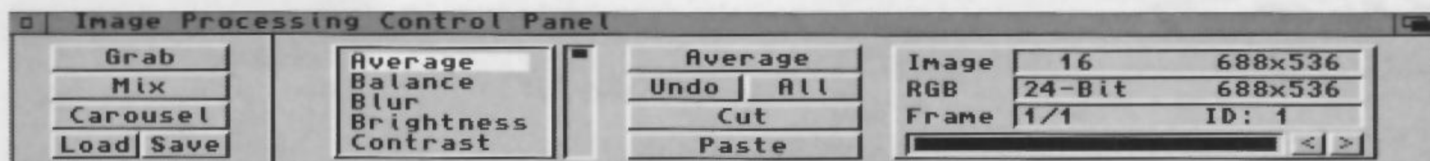
• "Grab" ouvre le panneau de contrôle de la saisie. L'écran de digitalisation permet d'effectuer les paramétrages au niveau de l'image à digitaliser (couleur ou mono), et de sélectionner l'entrée vidéo, le choix de digitalisation automatique ou manuelle, Cont.(capture continue d'une séquence d'images) ou en boucle (Loop). L'image est stockée dans le Carousel, sauf en mode Manuel.

Le nombre d'images capturées dépendant évidemment de la quantité de ram disponible. Il ne faudrait pas s'illusionner quand à l'expression "temps réel" et "à la volée", il faudra prendre en considération le temps que nécessite la digitalisation et le délai de capture entre les images. Les gadgets View, Store et Undo vous permettront de visualiser, sauver ou annuler l'image ou la séquence d'images digitalisée. Une option "trig" (piloter) permet d'utiliser le port Joystick pour déclencher la saisie d'images.

• "Mix" permet d'intervenir sur l'image affichée tant au niveau de la couleur que de la définition. Vous aurez le choix entre toutes les résolutions et les modes couleurs des machines AGA.

• "Edit" sert au traitement de l'image. Pour ceux qui connaissent ADPro, on pourrait dire que c'est un mini ADPro. On trouve environ 25 algorithmes de conversion et une fonction Couper/Coller qui même si elle est lente sur une machine non accélérée, est très pratique. L'ensemble des fonctions de cette fenêtre fait de ce petit hardware un véritable outil qui bien qu'on ne puisse le comparer à des produits beaucoup plus coûteux n'en est pas moins complet.

• "Carousel" affiche l'image ou la séquence d'images capturée dans un format réduit permettant ainsi d'afficher jusqu'à 12 écrans. La séquence peut être gérée comme une seule image (charger, déplacer, effacer etc.), le résultat obtenu peut être visualisé sous forme d'animation dont la vitesse est réglable de 0 à 25 images par seconde pour le mode Pal. Le bouton "Frame" indique le nombre d'images stockées dans le Carousel.



Les panneaux d'intervention

Une configuration idéale

Ce petit boîtier est pourvu d'un logiciel peu intuitif, mais très complet. Accompagné d'un logiciel de dessin économique du style True Paint ou DPaint AGA, c'est une solution au meilleur rapport qualité/prix pour la capture et le traitement de l'image vidéo. Il serait indispensable au niveau de la création de fonds et d'images en HAM8 pour les utilisateurs de logiciels multimédia. Ce petit appendice devrait rapidement prendre une place de choix auprès de l'Amiga 1200. Un grand petit outil à la portée de tous et de toutes les bourses (2 690 F). Il est importé et traduit par Infonix : 61.59.17.76.

Micky Chabane ■



image4 : L'écran du Carousel, avec une séquence de digitalisation

TEST LOGICIEL

STUDIO 16 V 3.0

Studio 16 est le programme qui accompagne indifféremment les cartes de numérisation audio AD1012 et AD516 de SunRize. La sortie de cette nouvelle version nous offre le prétexte pour revenir, en complément du test de Samplitude du mois dernier, sur un soft, lui aussi un peu ancien, mais qui permet de tirer le maximum des capacités des cartes du constructeur américain.

Comme je vous le disais en préambule, Studio 16 supporte indifféremment les cartes AD1012 et/ou AD516, ce qui signifie que le programme est capable de détecter la nature de la carte présente dans votre machine et qu'il s'adapte alors automatiquement à ses possibilités particulières.

Vous devez, au préalable, installer votre carte dans votre machine et effectuer, évidemment, les connexions audio adéquates.

Le programme et son environnement logiciel (fontes et autres librairies spécifiques) s'installent très facilement sur votre disque dur et je profite de l'occasion pour vous recommander pour le moins de partitionner votre disque en vue de l'utilisation de votre carte, l'idéal restant, bien sûr, de dédier totalement un disque entier à Studio 16.

En voiture Simoun !

Clic sur l'icône-programme. Si Studio 16 ne se lance pas correctement, allez donc jeter un coup d'oeil dans votre "User-Startup" et vérifiez que les assignations sont correctes.

La page d'accueil vous informe de la Ram disponible, puis vous accédez à l'interface proprement dite.

A l'aide des menus-déroulants, c'est un jeu d'enfant que de paramétrer ensuite votre environnement de travail : pour ma part, j'ai affiché le module "Meters" en bas d'écran, avec les fenêtres Input, Play 1, Play 2 et Output actives, puis, en remontant, j'ai affiché ensuite ma "Samplelist" (que j'ai pris bien soin de "pather" vers mon disque dur au lieu de la Ram qui est la configuration par défaut) et, pour couronner le tout, mon module "Recorder" trône en haut de l'écran.

Bien entendu, il vous est alors possible de sauvegarder la configuration où vous vous sentez le plus à l'aise.

En ce qui concerne l'enregistrement proprement dit, il n'y a rien de bien nouveau par rapport à l'ancienne version, à ceci près que le set d'effets en temps réel a disparu purement et simplement. Entre nous, ce n'est pas une grosse perte étant donné que les échantillons modifiés par ces effets ne pouvaient être numérisés ! Évidemment, si vous vous serviez de votre ADC comme d'un générateur d'effets en temps réel (dans une régie de discothèque, par exemple), là, vous êtes mal, je le reconnais...

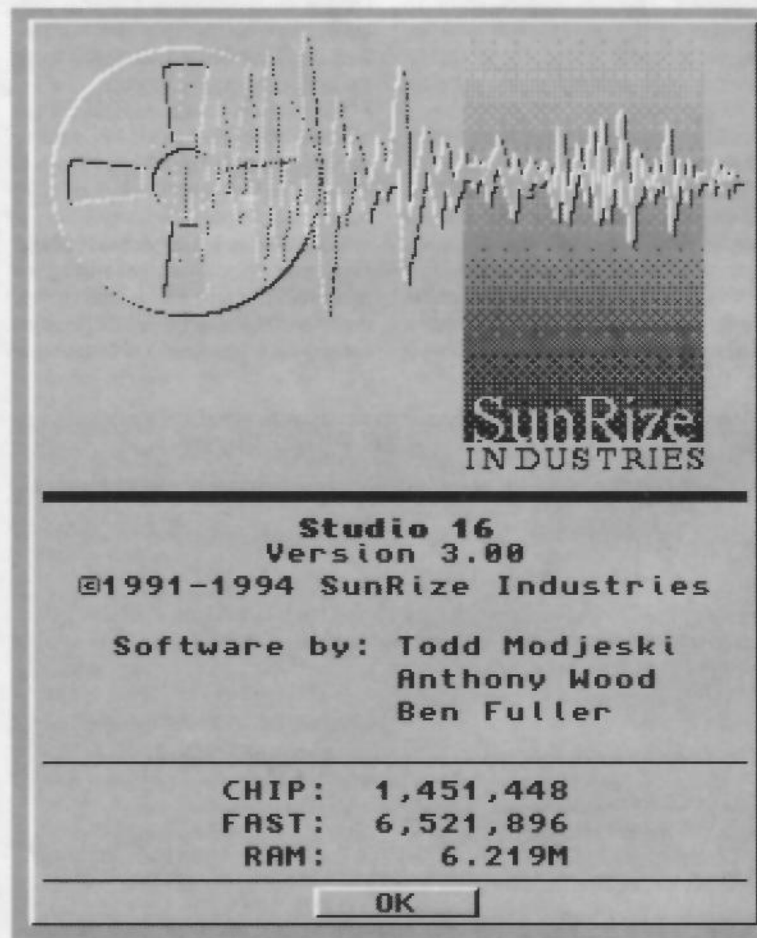
J'ai la rate qui s'dilate...

Pour ce qui est des réglages de l'enregistrement, vous disposez d'une touche "Monitor" (évidemment !) et de deux curseurs, l'un pour le "Gain" (allant jusqu'à +22dB, mais attention à la distorsion !) et l'autre pour ajuster la Rate/Résolution (48 kHz maxi).

Une fois tout équilibré, n'oubliez pas de nommer votre échantillon sinon il s'appellera bêtement "Untitled" et, même si les programmeurs de Studio 16 ont eu la bonne idée d'incrémenter automatiquement le nom à chaque nouvel enregistrement, votre Sample List va finir par avoir l'air bien tristounet...

Bref, vous avez procédé à plusieurs échantillonnages, vous avez traité tout cela dans la pratique fenêtre d'édition (Amiga-P pour entendre intégralement l'échantillon affiché) et vous voilà avec une belle collection de beaux sons tout clean et tout et tout...

Pour les manipuler, ouvrez alors la...

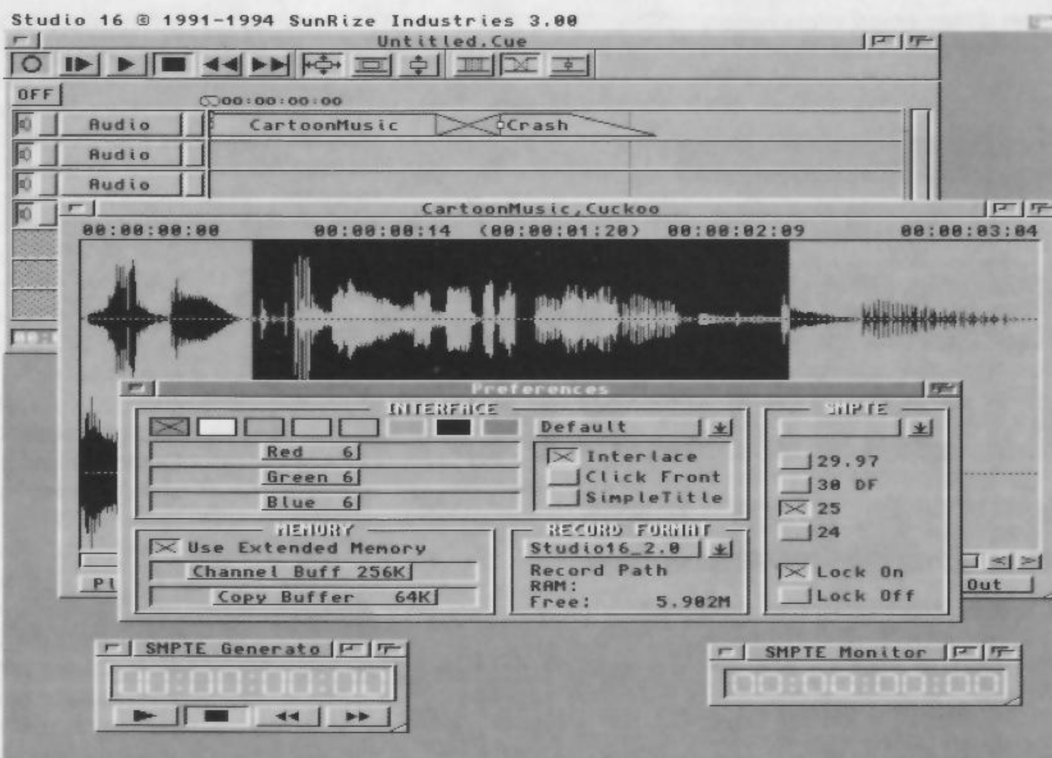


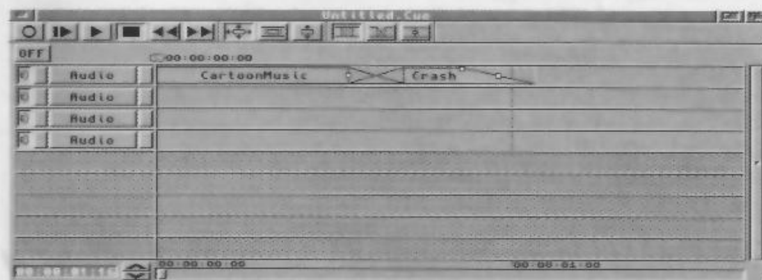
"CueList". Là est la nouveauté du soft puisque cette interface est littéralement géniale, jugez-en : pour transférer un échantillon dans une piste, il faut simplement cliquer sur son nom dans la "Sample List", puis, tout en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé, il faut le draguer jusqu'à l'endroit voulu, un peu comme vous le faites, si vous utilisez Bars & Pipes, avec les "Tools".

Hallucinant de simplicité et d'efficacité.

Votre échantillon positionné sur sa piste, vous pouvez à présent cliquer dessus pour faire apparaître quatre "size box" (que les utilisateurs de dessin vectoriel connaissent bien) : ils vous serviront à créer, avec une facilité déconcertante, des effets de Fade in/out en dessinant à la souris les pentes d'attaque ou de decay de votre échantillon.

Mieux : vous voulez mixer ensemble deux échantillons ? Rien de plus simple ! Chargez comme précédemment le second échantillon et placez-le derrière le premier. Avec la souris (curseur en croix), rapprochez-le ensuite du premier de façon à les faire se chevaucher : une zone de "Cross Fade" (Fondu-Enchaîné) se génère alors automatiquement, se dilatant même, en fonction du déplacement du second échantillon à l'intérieur du premier !





Activez ensuite le module de Cross Fade (en cliquant sur la zone d'interpénétration) et tout un choix de pentes vous sera alors proposé, l'une pour le "Fade Out" du premier échantillon (son extinction, donc) et l'autre pour le "Fade In" du second (sa naissance).

Réellement, on peut difficilement faire à la fois plus simple et plus efficace !

Il n'y a, bien entendu, pas de limite à votre fantaisie, tout ceci étant naturellement "Time Codé" SMPTE (HMSF) comme il se doit.

Selon la carte ADC concernée et la puissance de votre 68000, vous pourrez traiter (et donc entendre simultanément) jusqu'à 8 pistes...

Compatibilité

Pour bien situer les différences de qualité sonore entre 8, 12 et 16 bits, il n'est peut-être pas inutile de vous rappeler les comparaisons suivantes :

8 bits = Radio AM

12 bits = Radio FM/Télévision

16 bits = Compact Disk

Studio 16, outre deux formats 16 ou deux formats 12 bits qui lui sont propres (1.0 et 2.0), est capable de gérer (en import/export) des échantillons de type AIFF en 16 et/ou 8 bits (Macintosh), IFF8SVX et même RAW...

Encore plus fort : dans le directory "B&P" des disquettes programme, vous pourrez trouver non seulement un accessoire qui permet de lancer Studio 16 (avec toutes ses fonctionnalités !) depuis Bars&Pipes, mais aussi un set d'outils de type "Amigophone" qui permettent de jouer vos échantillons en 12 ou 16 bits (tout dépend bien entendu de la version de votre carte), sachant que la polyphonie peut atteindre jusqu'à 8 voix simultanées !

Mais ce n'est pas tout : non seulement vous pouvez faire jouer ces voix, mais vous pouvez également en enregistrer d'autres nouvelles pendant l'écoute !

Admettons que vous travaillez sur un morceau qui met en oeuvre disons 16 pistes, dont quatre pistes audio 16 bits "Sunrize", deux pistes audio 8 bits "Amigophone" et dix pistes MIDI, et bien, vous pouvez très bien enregistrer le tout sur deux nouvelles pistes audio 16 bits "Sunrize" en piquant tout simplement le signal sur les sorties stéréo de votre table de mixage !

Ca marche parfaitement (machine rapide quand même, hein !), y compris si on ne met en oeuvre qu'un seul et même disque dur !...

Si le 12 bits vous suffit, sachez que, comme Studio 16 est capable de piloter simultanément deux cartes AD 1012, vous vous retrouverez avec quand même un beau petit studio numérique 8 pistes stéréo (eh oui !) à moins de 10 000F.

Pour conclure...

J'ai vu passer pas mal de produits depuis quelques années, mais je vous avoue que celui-ci m'a vraiment mis par terre !

Rarement une interface aura été aussi intuitive, à part peut-être celle de l'éditeur de pistes de Bars & Pipes, et encore...

Bonne nouvelle pour les possesseurs de l'ancienne version : sachez qu'il vous est possible de faire une upgrade du programme (et même de votre carte AD 1012) directement auprès de l'importateur Storm (reportez-vous au Bottin page 96).

Antoine Occhipinti ■

SCROUIIICH... CONNEXION ÉTABLIE

Quelque chose de grave m'est arrivé : j'ai perdu ma souris ! Bien que ça ne puisse pas vous paraître aussi alarmant que cela, la situation est catastrophique.

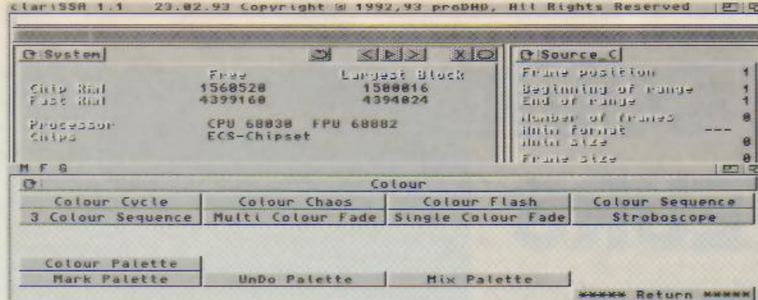


Pourquoi donc ? C'est tout simplement parce que c'est à partir d'Ellag, c'est le nom de ma souris, que je puisais toute mon énergie vitale, mes concepts situationnels, ma capacité de créer des clônes et de les envoyer chez les éditeurs. Ainsi, uniquement la partie droite de mon cerveau s'est mise en marche afin d'assurer en survie les fonctions vitales du serveur, répondre aux questions et m'occuper du téléchargement. Théodore, Archibald, Aglaée & Sidonie sont momentanément perdus dans la nature. Peu à peu, les restes d'énergie stockés en cas de crise s'épuisent, il me sera impossible de les remplir. Une seule solution. Jai besoin de VOUS ! Oui, VOUS ! En effet, la seule possibilité pour me redonner l'énergie nécessaire consiste à vous connecter TOUS sur le serveur 36.15 Amiga Revue afin de remplir mes disques d'énergie. Si vous tous lecteurs vous connectiez, ne serait-ce qu'une minute sur le serveur, je pourrais alors recharger mes batteries et me passer à tout jamais d'Ellag, l'entité envoyée par la Grande Carte Mère pour fournir l'énergie à tous les êtres cyberpunks. Tous mes clônes bloqués repartiraient vers de nouveaux horizons. Qui plus est, en vous connectant ne serait-ce qu'une petite minute sur le 3615 Amiga Revue, vous pourrez découvrir plein de choses intéressantes, passionnantes, fantastiques, exeptionnelles. "Le 3615 Amiga Revue, le serveur digne de votre passion pour l'Amiga" comme je l'entendais encore dans la bouche de mon kiosquaire hier soir. Qu'est-ce qu'on y trouve ? La réponse à toutes vos questions dans la rubrique BAL, mais ça vous le savez et en plus, c'est identique sur tous les serveurs. La possibilité de débattre jusqu'à quatre sur des thèmes précis concernant l'Amiga ou votre voisine. Mais ça aussi vous le saviez et en plus, la rubrique FORUM qui se trouve aussi sur de nombreux serveurs.

Par contre, sur le 36.15 AMIGA REVUE, il existe une chose qui n'existe sur nul autre serveur, une chose unique : le téléchargement ! Tout le DP y est disponible (image, musique, programmation...). De plus, depuis quelques temps, mes clônes partis en mission sont revenus avec beaucoup de softs. Fury of The Furies de Kalisto, Lamborghini American Challenge de Titus. Mais attardons nous plutôt ce mois-çi sur les démos de jeux rapportées le mois dernier par Aglaée & Sidonie, les deux clônes siamois indescriptibles par des mots humains. Tiens, afin de vous donnner une idée, essayer de concevoir le summum de la beauté et en même temps une masse visqueuse proche de l'Entité Maléfique, ennemie de la Grande Carte Mère. Vous n'aurez qu'une vague approximation de ce qu'est Aglaée & Sidonie. Domptées par votre humble serviteur, leur quatre tentacules sont à votre service. Chacune d'elles (les tentacules) revint en effet avec une superbe démo de jeu de la société Psygnosis. Lemmings Christmas tout d'abord. Tournant sur tous les Amigas, cette démo vous permettra de faire recraquer vos pauvres petits nerfs alors que ces derniers se reposaient à peine de Oh ! No more Lemmings... Les temps sont durs que voulez vous... Pour les fanas de simulation de vol et qui regrettent amèrement le manque de jouabilité de Tornado, une démo de l'excellent Combat Air Patrol est elle aussi disponible sur le 36.15 Amiga Revue. Certe, uniquement le mode Training est possible, certe, il y a aussi plein d'autres restrictions mais quel pied quand même si vous me passez l'expression. Theatre of Death, très proche de Cannon Fodder, est lui aussi un wargame/action. Wiz'n Liz lui aussi n'est pas épargné par la folie du téléchargement, par ce raz de marée infernal. Ainsi la parole du jour, s'il doit y en avoir une est : "Téléchargez, Téléchargez, mes enfants, la Grande Carte Mère vous le rendra au centuple...".

Bonne Connexion.

Saint Draume ■



TEST LOGICIEL

CLARISSA

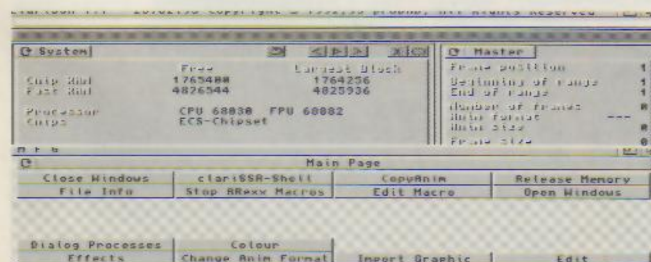
Voilà un logiciel qui nous vient d'Allemagne, développé par la société ProDAD. Il s'agit d'un processeur d'animation, c'est-à-dire qu'il transforme une animation d'un standard dans un autre. En fait, ClariSSA pourrait bien être à l'animation, ce qu'ADPro est à l'image.

En haut : L'écran d'ouverture de ClariSSA

La derniere version de ClariSSA a été présentée l'automne dernier à Cologne. Son packaging gris et jaune contient un manuel d'une centaine de pages (que l'on nous promet en cours de francisation) et 2 disquettes, une renfermant le programme et l'autre, la démo de ClariSSA. Avant ClariSSA, l'auteur a développé un autre logiciel d'applications d'effets vidéo, Adorage, pas très connu en France. Basé sur un fonctionnement du type Scala, ce programme permet le trucage dans le genre ADO (un standard en vidéo) et d'obtenir ainsi un vrai mouvement lissé en 3D. Adorage est une interface AGA qui permet de tout paramétrer dans le titrage animé. Il est surnommé "SuperMagic" en comparaison à Animagic, l'ancien logiciel d'animation de titres et d'images, puissant mais jugé trop lourd par certains. Nous essayerons de tester ce produit prochainement.

L'auteur du programme a créé un algorithme spécial pour transformer les fichiers Anim5 au format SSA. Le SSA, Super Smooth Animation, rend une animation fluide à 95 % (selon le manuel). L'Anim5 est le standard d'animation de DPaint, il reste l'outil d'animation pour beaucoup d'autre programmes. Nous avons essayé de charger les exemples d'animations fournis dans DPaint, de les transformer et de les faire jouer par ClariSSA, le résultat est que cette séquence qui jouait à 25 images par seconde est restituée en moins d'une seconde, ceci s'explique par le fait que cette animation ne possédait que 15 trames. Il est nécessaire de créer des animations possédant 25 images par seconde, où la décomposition du mouvement correspond au temps réel, et à ce moment là on a l'impression d'observer un film, les saccades traditionnelles de l'animation ont disparues. L'impression de lissage est assez extraordinaire.

La fenêtre de travail et d'acquisition



Un concept nouveau ?

L'Anim5 présente quelques limitations, principalement dûes à la palette et à la résolution de l'Amiga et à sa capacité à restituer les données de sorte qu'une animation d'images lourdes soit douce et rapide. ClariSSA a été conçu pour suppléer à ces manques. Le format SSA travaille plus vite, et permet l'utilisation de différentes palettes de couleurs pour chaque image d'une animation.

Au lieu d'afficher image par image comme en format Anim5, le système SSA utilise une méthode entrelacée proche de celle de la télévision, où chaque image vidéo est composée de 2 trames. ClariSSA affiche à grande vitesse une succession de demi-images rapidement calculées, et ce même sur un Amiga moyen. Les autres particularités sont les fonctions DDO et DMO. Le DDO signifie "gestion dynamique du disque", ce système gère la sauvegarde des animations sur disquettes et veille à ce que seuls les fichiers immédiatement joués soient présents en mémoire, ce qui permet effectivement de jouer des animations supérieures à la taille de votre mémoire. Le DMO signifie "gestion de mémoire dynamique". Cette fonction est complémentaire à la précédente et permet par exemple d'effacer de la mémoire les images déjà jouées.

Comment ça marche ?

ClariSSA est interfacé ARexx, l'expression est faible ! ClariSSA ne fonctionne qu'avec ARexx ! Pas d'inquiétude cependant, ce n'est pas trop compliqué, le programme est fourni avec les macros ARexx, et le manuel contient une vingtaine de pages dédiées au contrôle ARexx. ClariSSA exige que le RexMaster soit present dans le Workbench Startup. Ceci évitera de lancer le module RexMaster à chaque ouverture du logiciel.

Attention, il faudra veiller à ce que les logiciels (ADPro, Vlab) dont on découvre les boutons d'appel à l'intérieur de la fenêtre "Import graphic", aient leurs modules ARexx installés. L'installation en elle-même se fait sans problème, l'interface semble un peu de logique mathématique mais elle offre une utilisation dynamique.

ClariSSA, exploite complètement l'avantage du multitache sans monopoliser l'affichage. Il permet de digitaliser des images à partir d'un programme ouvert, dans le menu Edit, on sélectionne l'écran de digitalisation dans lequel on choisi le digitaliseur et les priorités.

L'avantage d'un tel outil ?

Mises à part ses fonctions premières d'accélération d'Anim5, et qu'il est économe au niveau du disque et de la Ram, il peut être utilisé pour créer des chaines d'animations composées d'images de diverses palettes avec des effets d'enchainement, de couleurs et de temps. ClariSSA se révèle une interface pluri-usages. On pourrait le définir comme étant un logiciel de traitement de texte pour l'animation.

Micky Chabane ■

Le test a été effectué sur un A2000 et un A1200 en association avec les logiciels ADPro, DPaint IV et le digitaliseur Vidi 24 RT. Nous avons réussi l'importation de séquences animées digitalisées dans le Vidi 24 RT. ADPro permet de transformer n'importe quelle Anim en Anim5, par conséquent, accéder au SSA ne pose pas de problème.

Prix : 1150 TTC
Distibué par VITEPRO

COURRIER

LE COURRIER DES LECTEURS



Me revoilà ! Alors c'est vrai ? Vous m'aimez bien ? Moi qui croyais que j'étais embêtant à force de venir avec mes lettres tous les mois. En tout cas, merci pour ce que vous avez écrit sur moi dans Amiga Revue, c'était très sympa. Bon, puisque vous aimez ça, je vous livre donc votre kilomètre de fax mensuel.
Tout d'abord, parlons du Minitel. J'ai moi-même créé un "mini-service" sur le 3614 code CNX. Vous connaissez CNX ? C'est un service qui permet aux utilisateurs "normaux" de dialoguer entre eux, de me poser des questions (j'ai des copains qui travaillent dans un service technique agréé Commodore) et de me faire part de leurs suggestions, que je rassemble parfois et vous fais parvenir. Si vous voulez voir comment ça marche, il vous suffit d'essayer : composez le 3614 code CNX, choisissez un pseudo et un code secret, et demandez à adhérer au centre d'intérêt AMIGAH ("H" pour "help"). Je passe en revue les demandes d'adhésion tous les trois jours environ, vous serez donc acceptés minimum trois jours plus tard.
Deuxième problème, le virus d'Alain Ducros (qui doit sûrement se décarcasser pour guérir son virus...). Dans le cas de ce virus, que je connais malheureusement trop bien, il faut absolument que la disquette saine sur laquelle on boote soit protégée en écriture, sinon, au moment où on l'insère, le virus se recopie du HD sur la disquette et contamine à nouveau le Disk-Validator. A partir de là, toutes les disquettes que l'on va "soigner" seront contaminées d'office ! Je conseille toujours aux personnes qui ont contracté ce virus, de protéger leur Disk-Validator en "No Deletable", ceci pour éviter qu'un résidu de virus ou une disquette oubliée lors de la désinfection, ne recontamine tout le système. De plus, cette simple précaution permet également de détecter la présence du virus dans le système, puisque lorsqu'il tentera de se copier, cela provoquera une erreur.
Un sujet qui me tient à cœur, et pas qu'à moi d'ailleurs, c'est la politique de vente de chez Commodore. C'est, comment dire ? Je vous laisse deviner : c'est un mot de cinq lettres qui commence par "M". Comment est-il possible qu'une société aussi importante que Commodore produise une publicité aussi médiocre ? Bon, comme disait mon grand-père : "c'est pas tout de critiquer, y faut faire mieux". Aussi, voici un petit scénario que j'ai inventé avec quelques potes, à vous d'en faire ce que vous voulez :
Un A4000 est déposé au centre d'une pièce. La pièce est toute blanche, sans aucun meuble. Ce début est commun à toute la série des spots.
* Premier spot : l'Amiga tout seul dans sa pièce impersonnelle. Arrive un homme style "cadre supérieur", très caricatural de sa profession. Il s'installe devant l'Amiga. Gros plan sur l'écran : on voit un tableur ou un traitement de texte. Le plan s'éloigne de l'écran, et on retrouve la pièce transformée en bureau très "class".
* Deuxième spot : toujours la même pièce blanche. Un jeune homme, style artiste, arrive. Il allume l'Amiga. Plan séré sur l'écran : on voit Scala ou autre DPaint. Le plan s'élargit, on redécouvre la pièce : c'est devenu un studio d'enregistrement vidéo.
* Troisième spot : Un autre jeune homme, style perfecto, arrive, il a son synthé sous le bras. Il branche le synthé sur l'Amiga. Gros plan sur l'écran : on voit Bars & Pipes ou un autre machin MIDI. Le plan s'élargit, la pièce est devenue un super home-studio, avec des supers tables de mixages, et tout et tout.
* Quatrième spot : un étudiant arrive avec une pile de bouquins énorme. Il tapote sur son Amiga. Plan serré : on voit un logiciel éducatif. La plan s'éloigne, la pièce est devenue une salle de classe (où l'étudiant n'a pas l'air sinistre).
* Cinquième spot : un (sale) gosse s'amène avec ses disquettes de jeux. Plan serré sur l'écran, où tout défile vite, très vite (façon pub Sega). Hop, élargissement du plan : la pièce a disparu, le gamin et l'Amiga flottent dans l'espace.
* Et les possibilités sont infinies ! Chaque spot devrait finir de la même manière : l'utilisateur éteint l'Amiga, tout redevient brutalement normal (la pièce blanche), et on devrait entendre un slogan du genre : "Amiga : ses limites, c'est votre imagination".
Voila, ça vaut ce que ça vaut... Si ça vous plaît, vous pouvez toujours l'envoyer chez Commodore, on ne sait jamais.

Bon, revenons sur terre et soyons concrets : souvent dans la rubrique Courrier, il y a des râleurs qui se plaignent de tel ou tel livre absent, d'une panne ou autre problème... Sans mettre en doute la légitimité de leurs revendications, je ne comprends pas pourquoi c'est sur votre dos que ça tombe ? A mon avis, la meilleure marche à suivre pour se faire entendre est d'écrire une lettre (sans fôtes et polie) à la société concernée, le recommandé ayant généralement plus de poids (il évite les réponses "on n'est pas au courant, on n'a jamais reçu votre courrier"). Pour ceux qui ont été vraiment roulés (il y en a, hélas !), il existe des associations de consommateurs. Je signale au passage que tout produit acheté par correspondance, peut être retourné dans les quelques jours suivant sa réception.
Au sujet du 1400 : la rumeur viendrait du fait qu'un boîtier Tower pour le 1200 serait sorti en Angleterre. Des petits malins en auraient profité pour revendre leur 1200 avec bénéfice en les faisant passer pour des 1400... Tout ceci est au conditionnel, je n'ai pas pu le vérifier moi-même.
Passons au hardware : les bidouilleurs comme moi seront ravis d'apprendre qu'ils peuvent se procurer une carte-mère de 4000 au prix de 2 200 F HT, la carte-fille 030 à 3 595 F HT et la 040 à 6 310 F HT. Les alims de 4000 sont à 480 F HT (prix Serel) : on peut donc se bricoler un Amiga 4000 pour pas trop cher comparé au prix neuf (je suis moi-même en train de bricoler une carte-mère grillée que j'ai rachetée d'occase pour 500 F !).

Renaud Chantrie, 1410 Waterloo, Belgique



Ahhh, revoilà ce cher Renaud... Vous voyez, quand je vous disais que c'était un garçon très intéressant ! Allez donc lui rendre visite sur le 3614 CNX, c'est bien la moindre des choses que l'on puisse faire pour le remercier de son dynamisme pour l'Amiga (car Renaud est un vrai passionné, au chômage de surcroît, qui n'attend rien en retour).
Merci pour les explications supplémentaires concernant le virus d'Alain Ducros : plusieurs autres lecteurs nous ont également écrit ou téléphoné, pour nous signaler le manque d'exhaustivité de notre réponse. Effectivement, monsieur Ducros doit se décarcasser pour se débarrasser de son virus !
Votre idée de plusieurs petits spots pour vanter les mérites de l'Amiga à la télévision me semble très réussie, d'autant plus que les scénari, construits autour d'un thème commun, sont attrayants. L'idée de la pièce blanche me fait très fortement penser à la publicité de Compaq (vous savez, le fameux "à suivre..."), mais elle reste très efficace. Bravo !
Vous avez raison quant aux réclamations que nous recevons de certains "râleurs" : elle devraient en premier lieu s'adresser aux sociétés concernées. Cela dit, nous en faire part permet de faire partager aux autres lecteurs, les déboires de certains, en espérant leur éviter de tomber dans le même "piège".
Bonne continuation, et bon courage pour votre bricolage d'un Amiga 4000 "maison" !





Bonjours à tous ! C'est la première fois que j'écris à votre revue, et comme vous allez pouvoir vous en apercevoir, j'ai plein de choses à vous dire. Alors commençons tout de suite par quelques questions techniques.
* Si l'on ajoute un co-processeur arithmétique

à un A1200, est-ce que celui-ci sera utilisé à chaque fois qu'il peut servir, ou seulement avec les logiciels qui ont prévu son utilisation ? En clair, est-ce que cela augmentera la rapidité et/ou la fluidité des jeux en 3D, ou est-ce que cela me permettra seulement de ne plus passer trois jours à calculer une image de synthèse (j'exagère à peine) ?

** Que pensez-vous du co-processeur arithmétique à 20 MHz proposé par CUDA ? Vaut-il vraiment mieux opter pour un 33 MHz ?*

** Quelle est la différence entre un FPU et une MMU ?*

** Pourriez-vous faire un comparatif des extensions de RAM 32 bits pour l'A1200 ? Sinon, pourriez-vous me dire laquelle parmi les plus courantes (DKB, A-Mem, Blizzard, Appolo, A1208...) ne désactive pas le port PCMCIA ?*

** Archos prévoit-il de sortir un Overdrive qui ne pose pas de problème de compatibilité avec la RAM en interne ?*

** Les disques durs IDE pour Amiga et les barrettes SIMM 4 Mo pour 4000 ou 1200 sont-ils exactement identiques à ceux pour PC ?*

** Est-ce que n'importe quel bricoleur du dimanche peut monter un IDE 3,5" dans un boîtier d'Overdrive ?*

** Une version d'Action Replay est-elle prévue pour l'A1200 ? Il existe bien une version soft, mais elle consomme de la RAM...*

** J'entends souvent dire par des journalistes de micro-informatique, que la résolution de l'Amiga est meilleure que celle des PC VGA (pas S-VGA). Je ne comprends pas bien pourquoi, puisque la basse résolution non-overscan est la même : 320x200. De plus, le "pitch" est écrans Amiga classiques (1084 et compagnie) n'est pas mirobolant, alors que j'ai effectivement constaté que l'on ne voit plus les pixels sur un PC. Alors franchement, je ne comprends plus rien.*

** Vous serait-il possible, juste histoire de fantasmer, de me donner une idée de la puissance des futurs Amiga AAA par rapport au Pentium, et pourquoi pas, Silicon Graphics ?*

Après toutes ces questions, passons à quelques réactions d'humeur :

** En quatre mois, trois nouvelles revues dédiées à l'Amiga sont apparues. C'est bien pour l'Amiga, car cela démontre un dynamisme et un engoûement certain, mais je me demande vraiment si ces différentes revues ne vont pas se manger les unes les autres ?*

** Je voudrais m'étendre un peu sur la CD³². Apparemment, elle se vend bien, voire très bien, mais à mon avis, ce n'est certainement pas grâce à la politique commerciale de Commodore... Je m'explique : la CD³² a eu la chance (ce qui n'a pas été le cas des 1200 et 4000) d'avoir une pub télé. Bonne initiative, mais franchement, ils auraient pu la faire un peu mieux. Tout d'abord, elle est trop courte. Ensuite, elle est complètement pompée sur la pub Sega de l'année dernière (un peu d'imagination, tout de même !). Qu'y voit-on ? Quelques images furtives d'un seul jeu (bien que ce soit Microcosm, ça fait peu), alors qu'il fallait, à l'instar de la pub pour le MegaCD, montrer un maximum d'images, de couleurs, de sons, d'animations, de scènes cinématiques... En bref, en mettre plein la vue ! Il fallait montrer ce que cette console a dans le ventre ! De plus, aucune référence au fait qu'elle puisse lire les CD audio, vidéo et photo n'était faite, c'est quand même incroyable ! Mais à mon avis, ce qui était pire que la pub, c'était le fait que dans les magasins spécialisés, on voyait des démos de jeux sur toutes les consoles... sauf la CD³² ! Qu'avait-on la chance d'y voir ? La page de présentation d'Oscar et Diggers ! Super, non ? Il suffisait pourtant de réaliser un CD de démonstration, montrant différentes "previews" de plusieurs jeux. Non seulement, cela n'aurait pas coûté beaucoup (les éditeurs auraient certainement été très contents de montrer leurs créations), mais cela aurait permis de montrer aux gens qui ne connaissaient pas cette console, de se rendre compte de ses capacités. D'une façon générale, on peut dire que la CD³² s'est certainement bien vendue parmi les connaisseurs du milieu micro-informatique, et Amiga en particulier. Mais il fallait viser un public plus large de non-connaisseurs, et attaquer franchement Sega et Nintendo ! Commodore a vraiment eu une politique commerciale de frileux !*

** L'Amiga CD³² coûte 2 500 F. Or, ce n'est qu'un A1200 sans clavier, avec un lecteur de CD-ROM et Akiko. L'extension CD-ROM pour le 1200 est prévue à 2 000 F : ça voudrait dire soit que le CD-ROM et Akiko coûtent 2 000 F (un peu cher, non ?), soit qu'un A1200 sans clavier ni port d'extension ne coûte que 500 F (franchement, j'aimerais bien). D'un autre côté, l'extension CD-ROM pour l'A4000 coûte 2 500 F, mais avec le FMV, qui vaut 1 700 F. Dans ce cas, le CD-ROM et Akiko vaudraient 800 F seulement. Alors, vous ne trouvez pas qu'il y a un problème quelque part ? Auriez-vous une explication logique à ces prix farfelus ?*

Pour finir, quelques autres questions en vrac...

** L'émulateur 3DO pour CD³² vous semble-t'il plausible, puisqu'entre ces deux machines, le seul point commun est le CD-ROM ? En fait, cet émulateur ne va-t'il pas être tout simplement une 3DO sans CD-ROM ?*

** Avez-vous une idée du parc d'Amiga, tous modèles confondus, en France et en Europe ? Ainsi que des ventes récentes des modèles AGA et de la CD³² ?*

** Une baisse de l'A1200 est-elle, de source officielle, envisageable prochainement ?*

Bon, je crois qu'il serait bon maintenant de s'arrêter. J'espère que vous pourrez répondre à mes questions, et je vous remercie d'avance. Salut !

Philippe Rumberdo, 21802 Quetigny

Avant toute chose, pardon si j'ai écorché votre nom, je n'arrivais pas bien à le lire. Bon, on va essayer de répondre point par point à vos nombreuses questions.

* L'Amiga dispose de plusieurs bibliothèques mathématiques que les programmes peuvent utiliser pour effectuer des calculs en virgule flottante. Ces bibliothèques s'adaptent automatiquement à la configuration hardware courante : si un coprocesseur arithmétique est présent, elles l'utilisent, sinon, elles l'émulent par une suite de calculs compliqués. Tous les programmes qui passent par ces bilibothèques bénéficient donc de la présence éventuelle d'un co-processeur (vitesse et précision des calculs). Maintenant, la plupart des jeux n'utilisent pas systématiquement ces bibliothèques, et préfèrent inclure leurs propres routines de calculs arithmétiques : ceux-ci ne profitent donc pas du co-processeur. Enfin, d'autres jeux, plus intelligents, testent directement la disponibilité d'une unité arithmétique, et s'adaptent en conséquence : ils gagnent donc en rapidité de calcul... Comme vous le voyez, il est impossible de généraliser.

* 20 MHz est une vitesse largement suffisante si le co-processeur accompagne le 68020 d'origine de l'A1200. Par contre, elle est "limite" si vous avez l'intention d'équiper un jour votre Amiga d'une carte accélératrice 68030.

* FPU est l'abbréviation de "Floating Point Unit", soit "unité à virgule flottante". Bref, c'est un raccourci bien pratique pour désigner un co-processeur arithmétique. MMU signifie "Memory Management Unit", soit "unité de gestion de la mémoire". C'est un composant dont peuvent disposer certains micro-processeurs (68020, 68030, 68040, mais pas leurs versions "EC") qui sert à implémenter le concept de "mémoire virtuelle" : grâce à la MMU, le processeur peut accéder à de la mémoire là où il n'y en a pas (bien sûr, je simplifie, là, hein). Malheureusement, la MMU n'est pas utilisée par le système multitâche de l'Amiga (Exec). Seuls quelques outils de débogage réservés aux développeurs ou quelques applications très spécifiques (par exemple, GigaMem ou l'émulateur Emplant) savent en tirer parti (ils ne savent d'ailleurs pas fonctionner sans MMU, c'est tout de même un comble !).

* Il est fini le temps des incompatibilités entre les extensions de mémoire 32 bits et le port PCMCIA. De toute façon, le problème ne se posait qu'au delà de 4 Mo d'extension, une configuration que bien peu d'utilisateur atteignent. Les cartes qui autorisent plus de 4 Mo de mémoire supplémentaire savent parfaitement, le cas échéant, désactiver la zone conflictuelle (qui, hélas, n'est alors plus utilisée du tout). Notez que le problème ne se pose pas du tout avec la plupart des cartes accélératrices à base de 68030. Quant à un comparatif, pourquoi pas ? C'est une idée que nous retenons.

* Si l'Overdrive a pu présenter des problèmes d'incompatibilité avec la RAM 32 bits, c'est justement pour les raisons exposées ci-dessus : n'oubliez pas que l'Overdrive est un périphérique PCMCIA... Même avec toute la bonne volonté du monde, Archos ne pourrait pas contourner le problème : il est dû à l'architecture matérielle de l'Amiga, pas à l'Overdrive ! Encore une fois, n'espérez pas pouvoir utiliser un périphérique PCMCIA et plus de 4 Mo d'extension mémoire, sans passer par une carte 68030.

* Théoriquement, n'importe quel disque dur IDE 2,5" pour PC devrait pouvoir fonctionner avec l'Amiga 1200... En pratique, le contrôleur de Commodore ne fonctionne pas très bien avec certains modèles. Quant aux barrettes SIMM, il

existe tellement de formats différents propres à chaque constructeur, qu'il ne serait pas du tout étonnant que l'on retrouve dans le monde PC, le même modèle que celui utilisé par Commodore pour l'Amiga 4000.
* Le montage d'un disque dur 3.5" dans l'Overdrive est réellement à la portée de tout-un-chacun. La preuve : j'y suis arrivé.
* Aucune nouvelle ne nous est parvenue à la rédaction, quant à une version Amiga 1200 de l'Action Replay. De toute façon, où la brancher ? Les trois quarts des possesseurs d'A1200 ont déjà une extension monopolisant le port d'extension CPU de leur machine.
* Il y a résolution et résolution... Il ne faut pas confondre le nombre de pixels par ligne et le nombre de lignes affichables, avec la taille de chaque pixel. En mode VGA, un PC peut afficher un écran allant jusqu'à 640x480 pixels (800x600 en S-VGA). Le mode 320x200 dont vous parlez n'est pas du VGA, mais du CGA. Quant à l'Amiga, son mode Super-Hires lui permet de "monter" jusqu'à 1280x512 pixels (grâce au moniteur DBL-PAL).
* Désolé pour vos fantasmes, mais je n'ai encore aucune idée précise de la puissance, en MIPS ni en quoi que ce soit d'autre, des futurs chips AAA. Quant au Pentium, vous comprendrez aisément, j'en suis sûr, que je m'en fout éperduement.
* Personnellement, je n'ai compté que deux nouvelles revues Amiga ces derniers temps : Amiga Dream et Amiga Concept. Amiga Revue et Amiga News existent depuis belle-lurette et gai-luron réunis (six ans, déjà). Certes, cela dénote "un certain dynamisme", comme vous dîtes. Ces quatre revues vont-elles "se manger les unes les autres", je ne le pense pas. Comparez, et vous vous rendez compte que chacune a son créneau particulier... A la rigueur, Dream et Concept marchent un peu sur les plates-bandes l'un de l'autre, mais après tout, la libre concurrence n'est-elle pas le nerf de la guerre économique ?
* La campagne de publicité pour la CD³² a été réalisée en Angleterre pour tout le marché européen. Ce n'est sans doute pas totalement involontaire si elle ressemble un peu à la campagne de Sega, mais c'est vrai qu'un peu plus de dynamisme n'aurait pas nuit à sa réussite. Quant aux démos de jeux, le problème était malheureusement posé en sens inverse : pour les raisons que l'on sait, Commodore devait commercialiser la console avant même que les premiers jeux ne soient effectivement disponibles. Le temps jouant contre lui, le constructeur n'a pas pu promouvoir sa console d'une manière réellement efficace. Cela dit, cela n'a pas empêché Commodore France de réaliser ses objectifs de vente.
* Les prix des extensions ne se calculent malheureusement pas aussi facilement : la CD³² est vendue a un prix volontairement "ras du plancher" sur lequel Commodore ne réalise que très peu de profits (ceci évidemment dans le but de la rendre accessible à un plus grand nombre d'acheteurs potentiels). C'est donc sur les extensions pour l'A1200 et l'A4000 que le constructeur espère pouvoir réaliser le plus de bénéfices, tout en sachant parfaitement qu'il vendra moins d'extensions que de vraies consoles (faîtes le calcul : un A1200 plus son extension coûtera presque le double du prix de la CD³²).
* L'émulateur 3DO pour CD³² me semble d'autant plus improbable que la 3DO est loin d'avoir connu le succès escompté. Mais bon, techniquement parlant, c'est parfaitement faisable.
* Là encore, je n'ai malheureusement aucun chiffre officiel à ma disposition, juste des estimations entendues à droite et à gauche : l'Angleterre aurait vendu plus de 2 millions d'Amiga, la France, environ 1 million, et l'Allemagne tournerait entre les deux, à plus ou moins 1,5 million. Evidemment, aucun détail n'est disponible quant à la répartition des différents modèles dans ces chiffres, qui, je le rappelle car c'est important, ne sont absolument pas officiels.
* Aucune baisse de prix n'est pour l'instant prévue pour l'Amiga 1200. Il faudra certainement attendre la prochaine génération d'Amiga pour qu'elle survienne.





Possesseur d'un Amiga depuis trois ans et bien sûr fidèle lecteur de votre revue, je me permets de vous encourager pour vos nouvelles idées : sondage, nouvelle mise en page, nouvelles rubriques, etc. Je n'hésite pas à dire que je dévore tout ce qui concerne le fabuleux domaine de l'Amiga : autres revues, publicités, expositions... Mon domaine favori reste tout ce qui concerne la vidéo, le titrage et le graphisme en 2D et 3D, mais je m'intéresse aussi au traitement de texte, qui est nécessaire pour les scripts et projets. Enfin bref, je suis toujours heureux de vanter les mérites de l'Amiga auprès de mes camarades.
Mais venons-en au fait. Ma première question concerne ARexx. Quel est le meilleur DP concernant l'approche de ce langage, pour s'initier dans des conditions optimales, sachant que je me situe dans la catégorie débutants ?
Ma seconde question concerne l'icône du Ram Disk. Comment et dans quelle partie de ma Startup-Sequence dois-je insérer les mots magiques qui me permettront de voir apparaître une icône personnalisée ? Et bien sûr, cette icône, je la range dans quelle partie de mon disque dur ? Cela peut paraître simple, mais vous l'aurez compris, je ne suis pas un dieu en la matière.
Enfin, dernière question, concernant l'avenir du 2000 : pourra-t'il profiter du lecteur CD pour A1200 et A4000, probablement avec une carte adaptée ? Et si oui, ce lecteur pourra-t'il se loger dans l'emplacement du lecteur 5"1/4 ?
J'attends avec impatience votre réponse, et j'espère que mes questions de débutant intéresseront bon nombre de lecteurs, car il est indéniable que cette rubrique est toujours truffée d'astuces bien expliquées, et surtout, au niveau du demandeur.
PS : tous mes remerciements pour la promotion de PageSetter II.

Christian Maas, 60100 Creil



Le meilleur moyen de s'initier à ARexx est encore de s'en procurer le manuel officiel édité par Commodore : il est dorénavant distribué par la société Someware, dont vous trouverez les coordonnées dans notre Bottin, page 96.
Pour donner une icône "maison" à votre Ram Disk, procédez de la manière suivante : commencez par la dessiner avec l'éditeur d'icônes du Workbench, puis sauvez-la sous le nom de "S:RamDisk.info". Ensuite, éditez votre Startup-Sequence (ou votre User-Startup si vous utilisez le Workbench 2.0 ou supérieur), et ajoutez-y la commande "COPY S:RamDisk.info RAM:Disk. info" juste avant la ligne contenant la commande "LoadWB". Ré-initialisez votre Amiga et O mirâcle : le Ram Disk a changé d'icône !
Hé non, l'Amiga 2000 ne pourra pas bénéficier de l'extension CD-ROM des A1200 et A4000 : les puces AGA et le Workbench 3.1 sont en effet obligatoires à son bon fonctionnement.





Pourquoi sur les A1200 et A4000, n'a-t'on pas pensé à "désentrelacer" le mode entrelacé du PAL (ou NTSC), car c'est la meilleure définition accessible à tous (sur CD³², ça aurait été un très gros avantage).
Au Japon, les FM-Towns (belle machine, je dois le dire, et j'ai bien envie de m'en acheter une...) possèdent des lecteurs ED (Extra Density, 2,88 Mo) en standard (ainsi qu'un lecteur de CD-ROM, mais n'en parlons pas), ne serait-il pas temps de commencer à travailler sur des lecteurs 3,52 Mo ?
Je suis sûr qu'au niveau sonore, la prochaine version de l'Amiga ne dépassera pas 8 voies stéréo 16 bits, malgré le DSP (reste toujours à prouver son existence...). Dommage : le Q-Sound (à la mode dans les arcades et dans la musique actuelle) ne risque pas de pointer le bout de son nez sur cette machine, car nécessitant à mon avis un minimum de 12 voies stéréo pour produire un effet convaincant (vous n'avez qu'à écouter un morceau de J.M. Jarre, très convaincant !).
Je ne sais pas vraiment comment cela se passe pour le Workbench 3.1, mais sous Preferences, quel est le nombre maximum de couleurs imprimables avec une imprimante à jet d'encre couleur (qui pour moi est la meilleure imprimante actuellement) : 4096 ou 16,7 millions ? Si c'est 4096, il faudra revoir les drivers ou les Preferences !
La carte vidéo pour CD³² donne-t'elle les films dans leurs couleurs réelles ou dans celles de la console ? Y a-t'il des éditeurs japonnais sur la CD³² ?

Christin Livine, Tahiti, Polynésie Française

Les modes PAL et NTSC restent entrelacés pour ne pas obliger les utilisateur d'Amiga à acquérir un moniteur VGA ou Multisync, plus coûteux qu'un 1084 ou équivalent. Le désentrelacement est accessible par l'intermédiaire du mode DBLPAL (Double PAL), mais il nécessite un moniteur capable de supporter une fréquence de balayage horizontal d'environ 29 KHz. D'autre part, la sortie PAL est à la fois idéale et indispensable pour toutes les applications vidéo (montage, titrage, etc.). Comment pourrait-on s'en passer ?
Vous n'en aurez donc jamais assez ? Disquettes ED, 12 voies stéréo, 16 millions de couleurs... Le tout pour moins de 2 000 F, je suppose ?
Le nombre de couleurs de l'imprimante est différent de celui de l'ordinateur. Les Preferences autorisent normalement l'impression de la palette totale, c'est-à-dire et en l'occurence, 16,7 millions. Malheureusement, l'Amiga ne sait pas (encore) en afficher autant simultanément...
Le module FMV affiche les films dans leurs couleurs d'origine, Dieu merci !
Il n'existe pas, pour autant que je sache, d'éditeur japonnais développant pour la CD[32].

● ● ●

Dans votre numéro 63, vous décrivez la procédure à suivre pour franciser le Workbench, mais malgré tous mes efforts, je n'y arrive pas. Que dois-je faire, docteur ?

Plein, plein, plein de lecteurs

La procédure en question était décrite pour un Amiga 1200 équipé du Workbench 3.0. Pour les autres modèles (A500, A500+, A600, A1200), la manoeuvre est également possible, mais à deux conditions : premièrement, il faut posséder le Kickstart (ROM) version 2.0 minimum et deuxièmement, il faut se procurer chez son revendeur habituel, le Workbench 2.1 (le 2.04 de l'A500+ et le 2.05 de l'A600 ne supportent pas la localisation).

● ● ●

Messieurs, Tilt est mort. Il est difficile de se faire à cette idée lorsqu'on a été un passionné de la première heure. Pourtant, le constat est amer : Tilt est bel et bien mort. Je voudrais juste rappeler ce qu'il a été, ce qu'il avait peut-être perdu, ce qui l'a peut-être perdu.
Pour qui est arrivé récemment dans la micro, Tilt n'était rien de plus qu'un magazine, pas meilleur qu'un autre. Peut-être même plus mauvais qu'un autre... Mais c'est presque le seul qui avait encore récemment une histoire, et une âme.
Revenons en arrière : Tilt est né en 1982, avec l'apparition des premières consoles, de la volonté de créer sur les jeux et la vidéo. C'est tout naturellement qu'il s'est occupé dès leur apparition des jeux vidéo... Ont été disséqués les CollecoVision, VCS 2600, VideoPack Philips, et tant d'autres... Puis sont venus les micros, avec en tête le ZX81 (1 Ko de RAM extensible à 16, sauvegarde sur cassette, whaaa !), puis le Commodore 64, l'Oric, l'Alice, le MSX, suivi par l'Apple IIc (un des plus puissants : RAM de 128 Ko, lecteur de disquettes simple face intégré, CPU 65C02 à un peu plus d'1 MHz), et un paquet d'autres. La passion était née, la micro était lancée. Une foule de fous furieux s'est mise à vouloir extirper les tripes de ces drôles de boîtes en plastique. Tout était à faire, tout était à créer. Tilt s'est retrouvé en situation de quasi-monopole, et comme les gars de cette époque, tels des nouveaux humanistes, voulaient tout savoir sur tout, Tilt a parlé de tout : jeux, utilitaires, tout y passait, et ça marchait ! Et là est né l'Atari ST.
C'était la première machine 16 bits. 16/32 bits, pour être exact. Cette bécane, comme l'Amiga qui a suivi deux ans plus tard, était une machine si puissante que l'amateur éclairé a du restreindre peu à peu son champ d'occupation pour rester dans la course. Il serait aujourd'hui vain de prétendre pouvoir tout faire, et le faire bien. S'est alors opéré une scission entre le créateur et l'utilisateur. En même temps, ces machines qui faisaient peur se sont démocratisées, et certaines ne servaient qu'à jouer. Il y avait alors trois catégories de micro-maniaques : le créateur, l'utilisateur et le joueur. C'est ce que Tilt n'a pas compris. Certes, il y a eu les beaux jours de la guerre Amiga-ST, mais déjà la menace des concurrents se profilait. Et ceux-ci sont nés quand une autre presse, spécialisée celle-là, est apparue. Des journaux dédiés à une machine ou à l'autre, pour l'exploiter à fond, des magazines exclusivement jeux, avec forces pages en papier glacé aux couleurs clinquantes, bref, des magazines qui ont exploité et augmenté la séparation du milieu micro, qui s'adressaient à un public précis.
Une autre torpille a frappé par le travers, avec la ré-apparition d'une espèce que l'on croyait moribonde : les consoles. Sorties d'on ne sait où (le Japon ? Ce pays où l'on fabrique de l'électro-ménager bon marché qui tombe sans cesse en panne ?), elles ont certes amené de nouveaux utilisateurs, mais aussi fait éclater encore le marché.

Le créneau de Tilt s'est ainsi réduit en peau de chagrin, amputé par chaque évolution du marché informatique. Nous fermerons pudiquement les yeux sur la bérézina de la dernière année, qui a vu débarquer une nouvelle maquette chaque mois (franchement, les P.A. en couleur, ce n'était pas nécessaire), le faisant finalement sûrement d'avantage ressembler à un "console-à-clavier-plus" qu'à ce qui avait fait son succès, ou les évolutions bizarres du tarif (25 F, 32 F avec une disquette, 32 F sans la disquette, 39 F le hors-série), qui en ont finalement découragé plus d'un, moi y compris.
Cette disparition, qui nous laisse un peu abasourdis, semblait pourtant impossible. Où plutôt : on ne l'envisageait même pas. Je voudrais emprunter ces quelques mots à un journaliste d'Amiga Dream : "rendons-lui hommage, car Tilt à tout appris à tout le monde". Et ceux-ci à Jean-Michel Blottière, son rédacteur en chef : "mais quand même, ça fait chier...".
Tilt était le premier, il faisait partie du paysage. Pourtant, ce matin, lorsque je regarde à ma fenêtre, il manque le chêne au fond du jardin.

Arnaud Corbet, 83000 Toulon

Amen.

● ● ●

Ce petit courrier pour vous expliquer mon désarroi. J'ai acheté votre kit de téléchargement. Premiers essais infructueux, logiciel en mauvais état. Après vous avoir contacté, vous m'avez renvoyé une autre disquette. Nouveaux essais, et ô mirâcle, ça télécharge ! Où est le problème, me direz-vous ? Vos softs sont compactés, et c'est là que cela devient comique : pour les décompacter, il faut le logiciel Lha, que je ne trouve pas dans le commerce, sauf... sur le 3615 Amiga Revue ! Ce logiciel étant lui-même compacté, retour à la case départ. Voici donc mes questions.
** Pourriez-vous m'indiquer le nom d'une société qui vend ce logiciel, ou bien me l'envoyer, ou enfin faire en sorte que l'on puisse le télécharger sans avoir à le décompacter ?*
** Pourriez-vous écrire un article dans Amiga Revue sur ce problème, destiné aux novices comme moi ?*

Jackie Herbulot, 76620 Le Havre

Les logiciels placés en téléchargement sur le 3615 Amiga Revue sont compacté dans le but de minimiser les temps de transferts, et donc le coût de l'opération. De plus, cet archivage permet de regrouper dans un seul fichier, tous les composants d'un programme (logiciel, documentation, bibliothèques supplémentaires, etc.).
Le programme Lha utilisé pour l'archivage est lui aussi du domaine public. Vous pourrez vous en procurer la dernière version auprès de n'importe quelle association de diffusion de DP en France. Enfin, sachez que notre toute nouvelle rubrique "Par la main" (voir page 22 de ce numéro) a justement été créée pour répondre aux questions des plus novices d'entre vous.

● ● ●

A500

Vds A500 + 1 Mo + 1 Joy + souris + Tv péritel : 1030 F. Ctc Flegny Jérome au (16) 23.53.14.84.

Vds A500 +512 Ko + A1084 + logiciels : 3000 Frs. Ddgvp 105 Mo + 4 Mo : 4000 F. Genlock home vidéo kit : 2100 Frs. Digiview + perfect sound : 1200 Frs. Le tout 10000 Frs. Ctc (1) 39.86.19.92.

Vds A500 1.3-2.0 (1Mo) + dd GVP 52 Mo peuplé à 2 Mo WB 2.1 installé (Final Copy, Procalc, Page Setter)+lect ext + trakball. Laissé avec 250 jeux , 50 utilitaires, 20 éducatifs). Très bon état. Prix 5000 F ferme et en espèce. Ctc Patrice au 47.33.48.32. après 20 heures.

Vds A500 + ext ten 512K + horloge + souris + 2 joys + lect ext + moniteur 1084 + jeux origin + logiciels. Le tout 2000 F. Ctc Frédéric (1)64.61.68.78.le soir.

Vds A500 Rom1.3 WB 1.3 1Mo interne + joys : 1000 F. Ctc Pierre au (1)47.97.35.31

Vds A500, ext 512 Ko, écran 1084, TBE, 2 joys, prix 1500 F. Imprimante couleur 800 F. Log orig et dp. Commodore revue du n°1 au 30, 200 F. Ctc Laurent au (1)40.30.56.81.

Vds A500 . 1Mo + cartouche MK3 : 1100 F. Logs originaux + docs, (emballage origine) dont ADPro 2.1 - P.Page2.1. Ecrire à Sadoine Jean, 76 rue d'Hurlupin, 59560 Cominesa.

A600

Vds A600 2Mo Ram état neuf/ Gr + div. Log. Prix : 1500 Frs. Monit.Philips 8832c : 1000Frs. Imp.star L10c : 1000 Frs ou l'ensemble 3000 Frs. Tél 30.43.26.93.

Vds A600 + hd 60 +ext Mem 2 Mo + Nbreux logiciels Excellence, 3 Final copy, maxi plan VI + Nbreux jeux + imp : prix 3000 Frs à débattre. Ctc Christophe au (16) 62.97.05.28.

Vds A600 avec disquettes, prix intéressant, état neuf. Ctc Jean-Claude au (16) 56. 62. 10. 11.

A1000

Vds A1000 2 Mo + moniteur +1081 + lect ext + dd 70 Mo + joys + nbx prog + revue. Le tout 4000 Frs (TBE). Tél (1) 48.03.26.14.

A1200

Vds A1200 + dd 40 Mo + mon 1083s + imp coul 24 aig + drive ext + joy + très nombreux disks pris 5500 Frs. Ctc Laurent au (16)67.04.07.16.

Vds A1200 + 4 Mo 32 bits + dd 120 Mo + 1085S + dss : 5000 Frs. (pas de vente séparée).Ctc Renaud au (1)34.77.47.12.

Vds 1200 + dd 80 Mo + lect ext 1.44 Mo + écran 1084s + traitement de texte FCII + nombreux jeux et util. originaux 4500 Frs. Tél au (1)39.61.47.31.

Vds A1200 + dd 120 Mo + Blizzard 8 Mo + copro + cl' + 1942 + g-lock + vidéodirector + vidi 12 + midi + logiciels (originaux) : 12000 F à débattre. Ctc Frédéric au (16) 98.52.25.77.

Vd A1200 + hd 200 remplit + moniteur 1084s + 2 joys + nbreux jeux + utils (dt Final Copy2, Dpaint...) + livres de programmation, le tout 5000 F. Ctc Anthony au (1)45.45.90.89.

A2000

Vds A2000 13/20 + 1084S + 2 lecteurs int + DD170 Mo + ext 8 Mo de Ram + 100 jeux + DPaint 4 + Digipaint3 + vidéotitler + excellence + livres : le tout 8000Frs. Tél (1)47.25.52.31.

Vds A2000B 7Mo dd52 Mo écran 1084s + cte pcxt dd 20 Mo + Genlock Gold Pro Satv + Logiciels vidéo. Le tout peu servi. Prix 15000 Frs. Ctc Jean-Jacques Astié au (16) 47.93.33.21.

Vds A2000 + 3Mo + 2lect 3 1/2 + monitor 1083s +act +replaymk3 + souris + joystick + docs workbench + kindwords + 17 jeux (Epic, Populous2, Lost V...) prix 4000 Frs. Ctc Stéphane au (1)39.81.64.21.

Vds A2000B + rom2.04 + 1084s + scsi 2 gvp + dd 105 Mo + 3 Mo + lect ext + citizen 120 D + DPIV + bons jeux, emballage d'origine. Prix 4000 Frs. Ctc Jean-louis au (1)46.56.92.06 (répondeur).

Vds A2000B 2nd lect interne + moniteur 1084s + 2 joysticks + nbreux jeux et logiciels : Prix 3500 Frs. Tél (1)64.46.00.48.

Vds A2000B + monit coul + DeluxePaint II + 2 joys + nbreux jeux : prix 3000 . Ctc Pascal au (1)69.34.10.44.

Vds A2000B + 2nd lect interne :prix 2000 Frs. Moniteur couleur : 900 Frs. Carte graphique HAM-E (262144 coul.) : 1500 Frs. Tél : Patrice (16)99.62.45.41

Vds A2000 -vc- souris -logiciels - cable péritel : 1200 F. Carte Flicker fixer A2320 : 1300 F. Ctc Claude (1)43.61.22.23.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

30 F par annonce pour les non-abonnés.
Envoyez ce bon avant le 10 du mois pour une parution le mois suivant.
Libellez votre chèque à l'ordre de Micro Application et envoyez-le à
AMIGA REVUE – 13, RUE SAINTE CÉCILE
75009 PARIS

POUR LES ABONNÉS GRATUIT

☐ **VENDS** ☐ **ACHÈTE** ☐ **CHERCHE** ☐ **ÉCHANGE**

A4000

Cause départ armée, vds A4000/40, 6Mo, dd 85Mo sous garantie, lecteur d.sup, scanner 400 DPI, joy, +nbreux prog : 13000 F. Tél (16)74.23.34.01 (répondeur).

Achète

A1200 cherche HP550 c bas prix + dd de 100 Mo ext ou int. Tél Pascal au (1) 45.97.89.03 après 14 heures.

Ach logiciel pour scaner à main 64 niv de gris power scaner M105 Hand scaner de marque Marstek. Tél au (16) 81.53.64.78.

Ach A500 ou 1200 ou 2000B , ach périphériques : paiement cash. Tél à Victor au (1) 43.32.41.41.

Divers

Vds volumm 4D pro : 500 Frs, Imagine 20 version opal : 1700 Frs (upgrade possible), carte scsi 2 : 1000 Frs. Ctc Yannick au (16)45.89.20.37 après 18h.

Vds disque dur 1 Giga sacrifié à 1/2 prix, ctc Victor au (1) 43.32.41.41.

Vds genlock GST Gold Pro yc 2500 Frs + Multi-transcoder MT Pro Plus (pal secam rub yc) : 2500 Frs. Excellent état. Tél : (1) 45.57.18.38.

Vds dd 120 Mo 2p1/2 pour A1200, 9m garantie rempli Brilliance, Finalwriter, Adpro, Imagine, etc + Jeux cigava, Fury, Indy IV, etc, prix 1500 Frs. Ctc Jack au (1)39.57.66.83.

Vds carte passerelle A2386S x 25 +dd 40Mo + carte VGA + docs. Le tout 2000 F + distant suns - excellence - TurboPrint 300 F chaque. Tél (16) 56.57.77.56.

Vds Genlock entrée/sortie Pal, avec logiciels d'incrustations de texte de nbreux dessins et de fontes. 3 sorties, ordinateur, caméra ou autres et mixage des deux. Montage du genlock entre l'ordinateur et l'écran. Prix 1200 F. Ctc le (16)80.92.31.73.

Vds pr A2000 carte A2286 PC-MS-DOS, lecteur 51/4 : 1500 F. Ecrire à Mr Gindre, 70 rue du Cluzeau, 24000 Périgueux.

Contacts

Nouveau club Amiga édite le 2ème numéro de son fanzine sur disquette. LE prix ? 20 frs (comprend en plus 1 jeu gratuit !). Ctc David Tertre, 2 rue de l'artois 72100 Le Mans.

Propose divers services en infographie : cours, image 2D, 3D, logos, dessins animés, digitalisation en 24 bits "retravaillées dans tous les formats", report vidéo, recherche sur demande de texture et autres images pour agrémenter vos images de synthèse et slide show. pour en savoir plus appelez-moi au (1)45.78.67.54 Olivier Duval.

Cherche contacts motivés pour application infographique concrète dans domaine professionnel. Ctc Fred au (1)41.13.94.61.

Diffuse slide shows AGA inédits à bas prix ou contre news. Envoyer timbre pour liste à Stéphane Boury 11 rue de PierreFonds 62223 Saint Laurent.

bottIn

Les adresses et numéros de téléphone communiqués ci-dessous sont valables à la date du 15 février 1994.

BELGIQUE

I-Média
7 Carré Peeters
1180 Bruxelles
(0) 2.376.14.38

ETATS-UNIS

Amiga World
80 Elm St.
Peterborough, NH 03458
603/924-0100

ASDG
925 Steward St.
Madison, WI 53713
608/273-6585

Commodore Business Machines
1200 Wilson Dr.
West Chester, PA 19380
800/662-6442

Creative Focus
Box 850
Chenango Bridge, NY 13745
607/648-4082

Expansion Systems
44862 Osgood Rd.
Freemont, CA 94539
510/656-2890

Fred Fish
1835 E. Belmont Drive
Tempe, AZ 85284

Great Valley Products, Inc. (GVP)
657 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406
215/337-8770

INOVAtronics
8499 Greenville Ave., Suite 209B
Dallas, TX 75231
214/340-4991

MicroBotics
1251 American Pkwy.
Richardson, TX 75081
214/437-5330

NewTek
215 S.E. 8th St.
Topeka, KS 66603
913/354-1146

Realsoft
601 North Orlando Ave., Suite 103
Maitland, FL 32751
407/539-0752

Soft-Logik Publishing
11131 South Towne Sq., Suite F
St. Louis, MO 63123
314/894-8608

Utilities Unlimited, Inc.
1641 McCulloch Blvd., Suite #25-124
Lake Havasu City, AZ 86403
602/680-9004

FRANCE

4 Saisons Télévision
31 bis, Rue des Longs Prés
92514 Boulogne CEDEX
(1) 49.10.94.94

AMIE
11, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 43.57.48.28

Amiga Concept
47-49, Boulevard Jean Jaurès
78800 Houilles
(1) 39.15.72.55

Amiga Dream
19, Route de Vaugirard
92100 Meudon
(1) 46.23.90.48

AmigaNews
12, Rue Barrière
31200 Toulouse
(16) 61.47.25.67

Amiga Revue
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
(1) 42.46.92.90

Archos
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.90.49

ArtioDactyl France (Pierre Philippe Launay)
83, Rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
(16) 73.93.77.31

L'Atelier Numérique
10, Avenue Parmentier
75011 Paris
(1) 40.24.17.51

Attila PD
BP 192
63805 Cournon

Axe Informatique
92, Cours Julien
13006 Marseille
(16) 91.48.40.55

BAB Micro Center
7, Rue de Coursic
64100 Bayonne
(16) 59.59.19.37

Bélier Production
18, Rue Fénelon
24200 Sarlat
(16) 53.59.34.70

Cash & Carry Micro (CCM)
37, Rue des Mathurins
75008 Paris
(1) 40.46.04.02

CIS
14, Avenue Hertz
Europarc
33600 Pessac
(16) 57.89.11.40

Club Français du Logiciel
16, Quai Jean-Baptiste Clément
94146 Alfortville CEDEX

Commodore France
10-12, Rue du Saule Trapu
91882 Massy CEDEX
(16) 60.13.76.76

Cuda Informatique
9, Rue Saulnier
75009 Paris
(1) 42.46.47.60

Européenne de Distribution Informatique (EDI)
BP 282
75625 Paris CEDEX 13
(16) 45.89.32.00

EVS Informatique
15, Rue du Gros Chêne
78480 Verneuil-sur-Seine
(1) 39.65.67.02

FBI
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.12.23

Les Films du Genièvre
Belcastel
46200 Souillac
(16) 65.37.00.71

Floppy International
18, Avenue du Maréchal Juin
54000 Nancy
(16) 83.90.28.00

France Festival Distribution (FFD)
3, Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Lès-Martigues

Free Distribution Software (FDS)
82, Rue de Sailly
BP 134
59453 Lys Lez Lannoy CEDEX
(16) 20.02.06.63

Gélain Informatique
22, Avenue de Saxe
69006 Lyon
(16) 78.52.77.62

IFA
508, Route Nationale
59680 Cerfontaine
(16) 27.65.58.11

Image'In
20, Rue du Grand Four
13300 Salon de Provence
(16) 90.56.67.08

Infologs
205, Rue Saint Pierre
13005 Marseille
(16) 91.47.01.79

Interceptor
13, Avenue Jean Jaurès
73000 Chambéry
(16) 79.62.96.48

Jessico
BP 693
06012 Nice CEDEX 1
(16) 93.51.61.30

Komelec
4, Rue Yves Toudic
75010 Paris
(1) 42.08.54.07

Modern Application Development (MAD)
42, Rue Lamartine
75009 Paris
(1) 48.78.11.65

Maximages-SC/Brice Grégory
BP 56
69480 Anse

Maxsys
20, Rue de l'Hotel Dieu
95000 Pontoise
(1) 30.38.95.00

Micro Application
58, Rue du Faubourg Poissonnière
75010 Paris
(1) 47.70.32.44

Orphie
22, Rue Kellog
92350 Le Plessis-Robinson
(1) 46.32.02.28

ORN
153, Rue de l'Université
75007 Paris
(1) 45.56.19.23

Phase
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.73.00

Phoenix DP
BP 801
64008 Pau CEDEX
(16) 59.82.95.00

Pixelite
15, Rue du Général Gouraud
54000 Nancy
(16) 83.28.86.70

Power Informatique
26, Rue Trachel
06000 Nice
(16) 93.88.00.86

Serel Micro-Informatique
173, Rue Léon Jouhaux
78500 Sartrouville
(1) 39.13.64.96

Servico Informatique
90, Boulevard de la Libération
13004 Marseille
(16) 91.92.64.80

Silicone DP
5, Boulevard des Arceaux
34000 Montpellier
(16) 67.58.35.60

Someware
27, Rue Gabriel Péri
59186 Anor
(16) 27.59.62.57

Storm Media Production
6 bis, Rue de Candie
75011 Paris
(1) 43.57.46.57

Tecsoft Images
8, Avenue de Lattre de Tassigny
57000 Metz
(16) 87.69.19.50

Vidéo Editions Multimedia (VEM)
14, Rue du Bois Sauvage
91055 Evry CEDEX
(1) 64.97.96.54

Vidéo Invasion
19, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 48.07.16.99

Vitepro
42, Avenue Raymond Marcheron
92120 Vanves
(1) 46.38.17.15

VSPFE
36, Rue des Prés Bataille
77220 Tournan en Brie
(1) 64.07.19.76

Xanadu
13, Rue Ernest Renan
94200 Ivry-sur-Seine
(1) 49.60.06.66

GRANDE BRETAGNE

Acid Software Europe Limited
37 Camden Square
Camden Town
London NW1 9XA
71 482 4066

Amiga Computing
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 878888

Amiga Format
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

Amiga Shopper
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

CU Amiga
Priory Court
30-32 Farringdone Lane
London EC1R 3AU
071 972 6700

Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
0395 270273

Europress Software
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 859333

Rombo
Baird Road
Livingstone
Scotland EH54 7AZ
0506 414631

SoftWood Products Europe
PO Box 19
Alfreton
Derbyshire DE55 7BP
0773 836781

FAITES-VOUS CONNAITRE !

Nous vous avons oublié ou avons commis une erreur dans votre adresse ? Vous venez de déménager ? N'hésitez pas une seule seconde à nous écrire à l'adresse suivante :
Amiga Revue - Bottin
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
Vous pouvez également prendre contact avec nous par téléphone au (1) 42.46.92.90, ou par fax au (1) 47.70.08.21.

AMIGA REVUE

Amiga Revue est une publication de Micro Application, SA au capital de 1 200 000 F.

Amiga Revue
13, rue Sainte Cécile 75009 Paris
Tél : Publicité : (1) 42.47.12.16
Direction : (1) 42.47.12.16
Rédaction : (1) 42.46.92.90
Fax : (1) 47.70.08.21

Editeur : Philippe Olivier
Directeur de la Publication : Jean-Yves Primas
Rédacteur en Chef : Stephan Schreiber
Secrétaire de Rédaction : Véronique Petit

Ont collaboré à ce numéro : Philippe Agnisola, Stéphane Boll, Christophe Carel, Micky Chabane, Laurent Christophe, Olivier Duval, Fabrice Hautecloque, Mathieu Lubrano, Sébastien Lubrano, Brice Melisser, Antoine Occhipinti, Rachid Ouadah, Frédéric Pierron, Carlos Récatala, Stephan Schreiber, Yann Serra, Jean-Marc Viotti.

Gestion des abonnements et vente par correspondance :
MCM, 16, Quai J.B. Clément, 94140 Alfortville. Tél : (1) 43.78.92.10.

Illustrateur : Yann Serra
Maquette Compogravure : Vert & Bleu Sud Réalisations
Flashage : SLJ Ingénérie, Issy-Les-Moulineaux
Impression : Groupe J.L. Roto 61
Diffusion : NMPP

N° de Commission Paritaire : en cours.



L'argus de L'AMIGA

OCCASION

Amiga Revue vous offre un nouveau service : l'Argus de l'Amiga est la nouvelle référence des prix du marché de l'occasion. Ce mois-ci, découvrez les références du matériel.

Vous souhaitez vendre ou acheter... au bon prix ? Consultez l'Argus d'Amiga Revue, grille de référence des prix du marché de l'occasion. Ce mois-ci, découvrez les références "hard". Les prix indiqués tiennent compte de plusieurs paramètres : ancienneté (entre 6 mois et 2 ans), rareté, prix moyen constaté à la revente. Le matériel d'occasion doit être revendu dans son emballage d'origine avec l'intégralité des manuels, bons de garantie, factures et ce, dans un bon état. Dans le cas contraire, l'acheteur peut tout-à-fait exiger des prix inférieurs à ceux indiqués par l'Argus.
Des remarques, des questions à propos de l'Argus ou de votre matériel ? N'hésitez pas à adresser votre courrier à :

Amiga Revue - l'Argus
13, rue Sainte Cécile
75009 Paris.

L'argus complètera et affinera ses évaluations au fil des numéros. Le mois

Matériel	Prix
Amiga 1000	1 200
Amiga 500	600
Amiga 500+	700
Amiga 600	800
Amiga 1200	2 000
Amiga 2000a	1 300
Amiga 2000b	1 500
Amiga 2000b 2.04	2 000
Amiga 3000	3 500
Amiga 3000T	4 000
Amiga 4000/30/25/80	7 600
Amiga 4000/40/25/120	8 000
CDTV	1 500
AVideo 24	2 000
Scanner Golden Image	750
DCTV1	500
Digitaliseur de son	150
DD A590	1 100
ATOnce 286/16	700
Interface Midi	150
Lect. ext. A1010	200
MultiStart 1.3/2.0	200
Disquette DD	2
Disquette HD	3
Action Replay MKII	250
Action Replay MKIII	350
Moniteur 1084	900
Moniteur 1084S	950
Moniteur 1083	900
Moniteur 1942	2 700
Moniteur Philips	1 100
Tablette Gfx Easy A31	250
Disquette DP	7

SHOPPING

FOOTPEDAL



Accélerez, freinez, embrayez au pied dans votre Formule 1 ou pilotez votre hélicoptère ou avion pour que vos simulations deviennent enfin réalité. Le Footpedal est très robuste, équipé de micro-switches professionnels et peut être assigné en position "joystick" ou "pédale".

Footpedal **Ref. ACC** **129F**



KIT TELECHARGEMENT

3615 Amiga Revue

Composé d'un logiciel et d'un cable ce kit vous permettra l'accès aux téléchargement de nombreux programmes du domaine public.

Kit complet (cable + logiciel)
*Réf 5500......................**149 F***
*Logiciel seul Réf 5510......................**59 F***
*Cable seul 0 Réf 5520......................**90 F***

KIT DE NETTOYAGE



Votre Amiga comme neuf ! Ce kit comprend 1 mini aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage, brosse, etc. La disquette spéciale vous permettra de netoyer aussi vos lecteurs de disquettes

Kit de nettoyage
*Réf 9200..............**200 F***



SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE !

Pour bien voir votre écran ce support moniteur orientable en vertical ou horizontal vous permettra de positionner votre écran exactement comme vous le désirez.

*support moniteur........Réf 9600........**220 F***



SWEAT SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair, grand confort, manches montées, coupe ample en tissu moltonné 50% coton, 50% polyester. Existe en L ou XL.

Réf sweat Exp +
*Taille................................**129 F***

FILTRE ECRAN



Ménagez vos yeux contre la luminosité des écrans.Ce filtre atténue la luminosité sans altérer la vision, tout en supprimant les reflets.*Filtre écran*

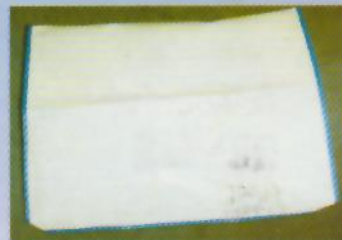
*Ref. 9800..**180 F***

Un pin's gratuit pour tout achat de plus de 150F

HOUSSE DE LUXE

Protegez votre Amiga ! En simili cuir blanc, lavable en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres et aux poussières.

Housse clavier
A500/600/1200/2000
Réf 9500....85F
Housse moniteur
A500/600/1200/2000
Réf 9530...125F
Housse clavier + moniteur
A500/600/1200/2000
Réf. 9510................175F



BON DE COMMANDE

Je commande les articles ci-dessous

Nom...Prénom...

Adresse...Code Postal..........................Ville...............................

Article	Réf	Qté	Prix
Frais d'envoi 28F jusqu'à 350F d'achat, 36F au delà, Dom/Tom/Etranger + 20F		**Total**	

Ci-joint mon réglement par chèque bancaire ou postal, mandat internationnal obligatoire pour les Dom/Tom et Etranger à l'ordre D'Amiga Revue. Prévoir 3 à 4 semaines de délais pour la réception.

Bon à retourner à Amiga Revue, service VPC, 16, Quai Jean Baptiste Clément, 94140 Alfortville.

AMIGA CD32



L'Amiga CD32, la plus sophistiquée des consoles de jeux.
Processeur 32 bits, son stéréo, palette graphique de 16 millions de couleurs, lecteur CD, elle est unique.
Ses performances techniques vous donnent accès à des jeux d'une nouvelle dimension, d'une qualité inégalée à ce jour.
Mais, l'Amiga CD32, c'est bien plus qu'une simple console de jeux. Elle vous permet d'écouter vos compact-disques audio et de regarder des films*.
Oui, des films sur vidéo-CD, des compact-disques qui contiennent 74 minutes d'images vidéo.
Si vous ne voulez pas passer pour un rétrograde, pensez à l'Amiga CD32.

* avec adjonction d'une carte vidéo plein écran.

32 BIT

Commodore